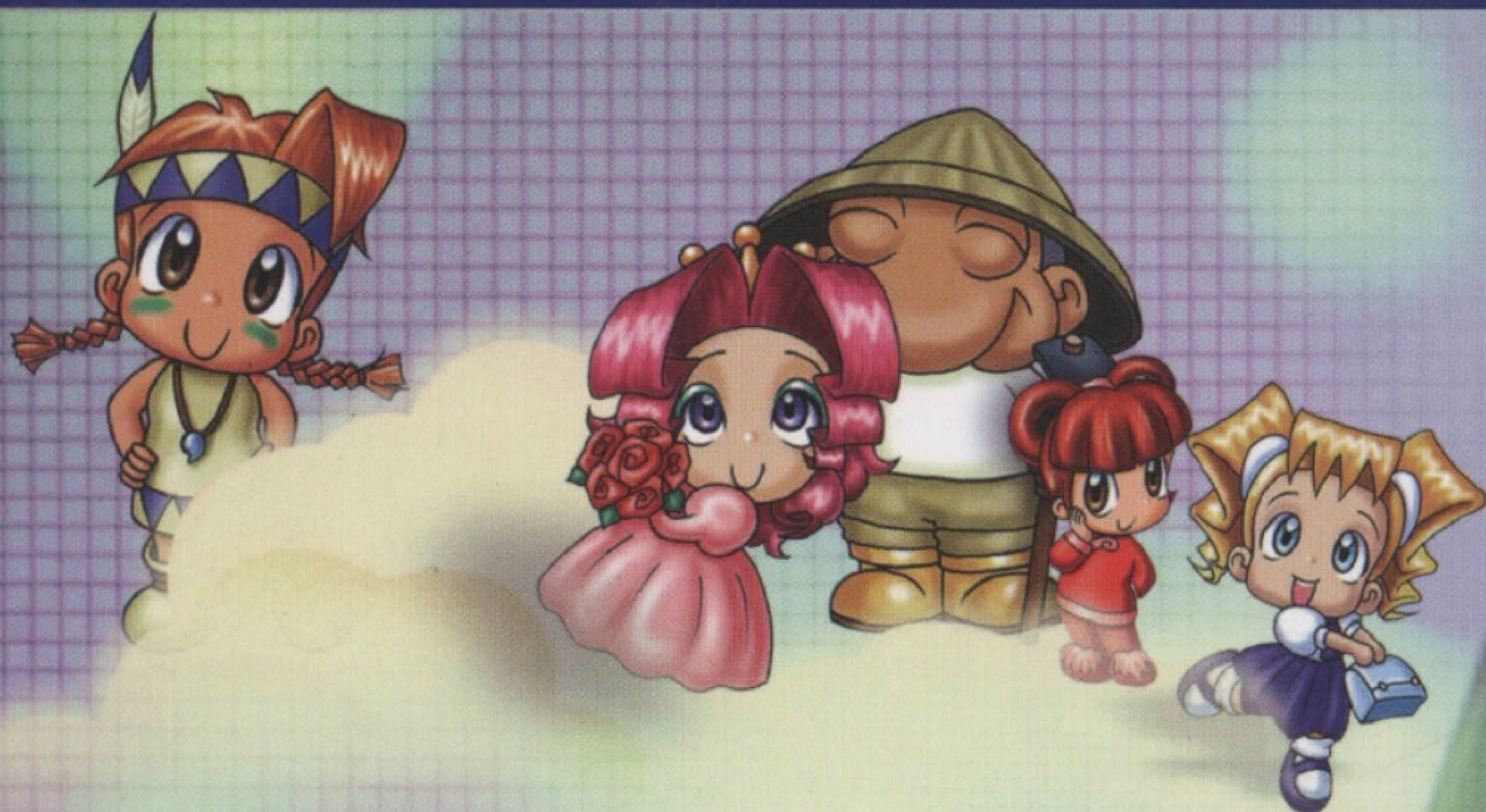
大众软件

Popsoft

1998

11

(总第40期)



- Internet上的拼音输入法集
- 40倍速的诱惑
- 美少女梦工场——梦幻精灵（上）
- 机甲指挥官
- 飞越疯人院

编辑部报告

是的，这是一本半月刊，更是电脑应用和娱乐的新选择。

目前编辑部的工作中心已经转入半月刊的实战演习，在编辑部的内部12月刊的制作流程将按照半月刊的模式来运作，这意味着在12月，我们将按照半月刊的规格制作2本刊物……当然，您看到的12月刊将和以前的一样，因为，根据国家的出版规定，到1999年1月才可以正式出版半月刊。那么我们做的东西会放在哪儿呢？不妨看一看随12月《大众软件CD》赠送的那本小册子，作为年终礼物，请注意，这可不是原来的《大众软件CD手册》哦！

由于本刊邮发代号的改变，部分在邮局订阅的读者朋友遇到了一些困难，在邮局他们被告知:82-726、82-727这2个代号取消了，出于对杂志的关爱之心，他们来电来函询问:“出什么事了么？”唉……请大家注意看杂志啊，我们从9月开始就发了通告:我们的邮发代号改为18-107、18-108。

增刊！增刊！除了半月刊，大家关注的就是《1998年大众软件增刊》了，出了么？什么内容？多少页？价格？稿件自然早已完工了，以印刷发行的周期看，在11月初各地就能看到了，大家都买到了么？这次增刊是一个全新尝试，我们试图从游戏的背景、内涵、文化氛围来诠释我们所看到的东西，特约了海峡两岸的资深游戏玩家（作者），若干小编也赤膊上阵、操刀演练。最后定稿时远远超出了原定192页黑白的规格，做到了270页左右。无奈之下只好调整页码，由192页上调到256页，增加64页。考虑到出版的有关规定，总页码不能变更，减少了12个彩页，最后定为黑白256页、彩色36页，22元的定价保持不变……但是版面还是不够，最终裁定由台湾大宇公司独家授权，深受国内玩家欢迎的《仙剑奇侠传》小说还是被砍下马来……

最近一段时间，海外公司对国内市场更为关注，Diamond公司行政总裁Bill Schroeder携公司高层人员在京召开新闻发布会，推介Diamond多媒体家庭网络及其全线产品;Ubi Soft总裁Gerard Guillermot为在北京设立分公司考察国内市场，并接受本刊记者专访;KONAMI亚洲市场主管王子杰参观本刊编辑部，并透露有意在国内寻求代理商……随着电脑软硬件市场的进一步扩大，必将带动国内游戏产业的蓬勃发展，上期读编往来栏目提出的关于国产游戏的探讨将在下月刊发专题文章，敬请诸位拭目以待。

1999年《大众软件》半月刊
每月1日、16日发行，全年24期，每期88页黑白、12页彩页。
零售价:5.00元　　邮发代号:18-107

1999年《大众软件CD》光盘
每月1日发行，全年12期，每期双CD。
零售价:19.00元　　邮发代号:18-108

发行:河北省廊坊市邮电局
订阅:全国各地邮局
《大众软件》读者服务部（免收邮费）
邮购地址:北京市和平门邮局3056信箱
邮政编码:100051
电话:(010) 67150881（发行部）
(010) 65266244（读者服务部）
(010) 67024050（邮购中心）



11 大众软件

(总第40期)

主管单位:中国科学技术协会
主办单位:中国科学技术情报学会
编辑出版:《大众软件》杂志社
社　　长:关家麟
副 社 长:林菁　刘贯和(常务)　高庆生
主　　编:孙月湘
法律顾问:陆智敏
编 辑 部:裘聿纲(主任)
李鹏　杨文韬　韩伟　王旭　汪澎　王刚
美术编辑:邹屹　宋爱军
封面设计:邹屹
广 告 部:李诚(主任)　李怀颖
发 行 部:陈志刚(主任)
特约读者服务部:晶合顺达计算机公司
张友利(总经理)
印　　刷:煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号: ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
发　　行:北京报刊发行局
订　　阅:全国各地邮局
邮发代号:82-726(月刊)　82-727(光盘)
广告许可证:京崇工商广字第0036号
邮政编码:100051
通信地址:北京和平门邮局3056信箱
广告部电话:(010)67150982(4、5)-203
采编组电话:(010)67150982(4、5)-206、207
光盘组电话:(010)67150982(4、5)-208
网络组电话:(010)67150982(4、5)-209
发行部电话:(010)67150982(4、5)-202
邮购中心电话:(010)67024050
传　　真:(010)67150983
E-mail:popsoft@netchina.com.cn
出版日期:1998年11月1日
订 阅 价:人民币6.00元
零 售 价:人民币6.50元
港币16.10元
美元6.4元

专题综述

实用软件

硬件评析

网络时代

缤纷长廊

应用心得

问题交流

读编往来

软盘要目

(总第40期)

WinPlay 2.0

八合一的打印程序

知音键盘

PassWord 1.0

光盘要目

(总第17期)

杀手教程：Dune2000 t11

应用之窗：也谈网上赚钱

攻略指引：战争游戏

前线地带：生死之间II

前线地带

游戏赏析

攻略指引

游戏畅谈

攻关秘技

TOP TEN

《大众软件》杂志社出品

上期要目

笑看狂徒——狂徒小组访谈录
闲话汉化——兼谈产品与技术（上）
魔法门Ⅵ——天堂之令
风云之天下会
《沙丘2000》建筑及武器大揭密

下期要目

超级图形芯片再战江湖
Win98隐藏工具
异形地球
战神纪事
虚幻世界

招聘

1.**文字编辑**：英文6级以上，熟悉电脑软硬件，文字表达能力强，具备敬业精神，热爱本职工作，有编辑经验者优先。
2.**硬件测试工程师**：精通电脑硬件，能独立组装测试电脑，文字表达能力强。
3.**美术编辑**：熟悉电脑平面和3D美术设计，有较强的美术功底，熟练掌握相关设计软件。
4.**多媒体编辑**：熟悉电脑美术设计及相关软件，有电脑视频、音频的制作能力，文字表达能力强，懂多媒体创作语言者优先。
5.**程序员**：熟练掌握一种以上的多媒体创作平台，熟练掌握一种以上的主流编程语言，有网络编程能力者优先。

本刊特约作者

庞大智　佘一兵　赵效民
侯　毅　陆　强　罗　曜
陈　雷　李　靖　赫　闻
蔡　旋　任　良

本刊如有印刷、装订错误，由煤炭工业出版社印刷厂负责调换。
地址：北京朝阳区芍药居(100029)

正文用纸：辽宁省开原制浆造纸厂

金辰发布“主动内核”技术

北京冠群金辰软件有限公司于9月21日在公安部小礼堂举办的“KILL 98新技术发布会”上，首次公开发布了KILL 98最新反病毒技术——主动内核技术（ActiveK，Active Kernel)。主动内核主要是由面向单机环境的Win-FIX和面向网络环境的Net-FIX两大部分构成，向用户提供了一整套全面、强大、健壮的反病毒解决方案。

……………………………本刊记者



中青旅控股尚洋

中青旅投资3000万元人民币控股北京尚洋电子科技有限公司，成立中青旅尚洋电子公司。增资扩股后中青旅尚洋电子注册资本为5000万元人民币，由中青旅控股60%。中青旅以高科技为次主业的产业结构已初步形成。

中青旅股份有限公司是由我国的三大骨干旅行社之一——中国青年旅行社总社作为主发起人，通过募集方式设立的股份有限公司，主要经营人境旅游、出境旅游、国内旅游服务、旅游资源配套开发、高科技产品开发生产销售业务，同全球100多个国家和地区的1000多家客户、组织建立了长期稳定的业务合作关系。在继续发展旅游主业、提高公司核心能力的同时，中青旅积极向高科技产业，尤其是电子信息领域进军，有意识地加大对高科技业务的投人。上市重组时，中青旅吸收北京创格科技集团的高科技资产。今年，中青旅注册成立了创格科技有限公司，拉开了向高科技产业进军的序幕。此次投资控股尚洋电子是坚持公司既定的发展规划，贯彻公司“旅游主业，高科技次主业”发展战略的重大举措，标志着中青旅进一步加快了向高科技产业进军的步伐。

……………………………本刊记者

Ubi Soft取得GT的代理权

来自法国的世界知名娱乐软件公司Ubi Soft近期宣布，已与世界排名第二的GT Interactive签订了代理合约，将为该公司在世界范围内代理上市10多个优秀的游戏产品。其中包括具有划时代意义的射击游戏《虚幻世界》、《毁灭公爵》，出色的动作游戏Dark Vengence和即时战略游戏《横扫千军Ⅱ》等。虽然由于选材等原因，在国内不会发行所有的游戏，但据Ubi Soft中国办事处市场部的人员表示，他们肯定会在其中选取能在国内玩家心中引起共鸣的作品进行汉化发行。预计《虚幻世界》将是最早上市的一个。

……………………………南京 摩思网络

《十万个为什么》签约海外，VCD上市热销

《十万个为什么》是北京鸿达公司根据同名科普书籍专门为小朋友们开发制作的教学娱乐软件。这套光碟共分为综合篇、动物篇、植物篇、天文篇、地球篇等七张，采用小朋友们喜爱的活泼自然、生动有趣的形象化结构，把图、文、声像有机地结合在一起，使小朋友们在轻松愉快的环境中学到知识。新加坡最大的多媒体公司赴京与鸿达签约，购买了《十万个为什么》的海外版权，即将在全球多个国家同时上市。同时，为了满足广大客户的要求，鸿达特意制作发行《十万个为什么》VCD影碟。所有内容采用卡通画的形式，把知识融人一个个幽默风趣的小故事中，使小朋友在欣赏精美的动画、动听的音乐的同时增长知识。

……………………………本刊记者

“汉王杯”中国民族软件有奖问卷调查揭晓

由中国青年报社和北京中自汉王科技公司联合举办的，历时两个多月（1998年6月19日至8月20日）的“‘汉王杯’中国民族软件有奖问卷调查”近日圆满结束。本次调查覆盖全国，对中国民族软件业作了一次全面深入的调查。通过所发放的100多万份问卷（回收有效问卷12.6万份），对软件企业所普遍关心的问题和软件用户的各方面需求做了详实的统计。80多家民族软件企业的160多种软件产品参与了此次调查。

在这次调查中，北大方正集团的企业知名度和消费者评价指数最高，获得本次问卷调查的“企业形象奖”；《中文之星》“产品形象奖”，同时获得“优秀操作系统平台软件奖”；WPS97获得“优秀办公事务处理软件奖”；KV300获得“优秀实用工具软件奖”；《仙剑奇侠传》获得“优秀游戏娱乐软件奖”；《电脑报配套光盘》获得“优秀电子图书光盘奖”；《开天辟地》获得“优秀教育学习软件奖”；用友财务软件获得“优秀开发设计工具奖”；UCDOS/UCWIN获得“特别荣誉奖”。

……………………………本刊记者

《红线飙车》电脑联网比赛

由上海育碧电脑软件有限公司和《大众软件》杂志社联合举办的《红线飙车》电脑联网比赛于北京康乐宫有限公司（北斗星网吧）、飞宇科贸有限公司（飞宇网吧）、北京美景萍信息工程有限公司和立体空间网络服务中心四个地点同时举行。这次活动从9月12日到10月4日共举办

了8天，第一、二等奖得主均已产生，奖品由苏州罗技电子公司提供。另悉，北京康乐宫有限公司自9月10日开始，对教师、学生特推出特惠月卡，无限时上网。在上网价格不菲的今天，这一举动无疑推动了网络的发展，促进了网络的普及。

……………………………………本刊记者

Mediawave 98全球多媒体巡展开幕

Macromedia公司身处网上出版、多媒体、图形处理等领域的国际先导地位。其代表产品有：拥有Internet Shockwave技术的Director、Authorware、Flash、Dreamweaver等。为推动全球多媒体产业发展，于1996年起开始举办年度性全球范围的技术推广活动Mediawave多媒体、网络解决方案研讨会。今年的Mediawave 98将覆盖欧洲、亚太、拉丁美洲等地区的25个主要城市，整个活动将持续6个月左右。到目前为止，Mediawave 98已经在众多城市举办完毕，并取得了极大成功。5月份，最先举办Mediawave 98的墨尔本等三个城市参加人数共有2200人，几乎包括了各地所有的专业创作设计人员。3月，在中国台北、香港等四个城市举办的Mediawave 98活动参加人数共有2300人。9月，Mediawave 98在北京和上海举行，介绍网络、多媒体等方面的尖端科技，由Macromedia中国总代理通力公司负责。

……………………………………本刊记者

我国正式发布SVCD标准

SVCD标准日前在北京正式发布。SVCD是在VCD的基础上发展起来的一种全新的光盘格式，它的画质、音质和纠错能力等各项技术参数都要明显优于VCD，并可向下兼容VCD，而SVCD影碟机及碟片的价格均与VCD相当。SVCD标准是电子行业第一个由中国人自己研究制定的产品标准。

……………………………………本刊记者

Diamond向清华大学提供多媒体产品

9月14日Diamond多媒体系统公司在中国发布它的新一代产品和技术，包括DSL Modem、家庭网络产品和系统主机板等。Diamond多媒体系统公司的CEO兼总裁William J.Schroeder先生于9月15日访问北京并参加了发布活动，这一系列的发布活动表明Diamond公司对其在亚太地区市场成长的信心。

为了配合中国成长的策略，Diamond将向清华大学提供多媒体产品来成立Diamond多媒体实验室。这将允许该大学利用其学术和研究环境来提供艺术级的2D/3D图形和音频技术。清华大学是中国现代科学和技术发展的前沿，追求培养优秀的工程人才，已成为中国杰出的科学和技术研究基地。通过向清华大学提供平台将视算技术和多媒体连接整合在一起，Diamond公司自信将提供通过台式机和Internet去生成、存储和体验引人注目的新媒体内容的学术环境。

……………………………………本刊记者

Matrox和电脑生产厂商广泛合作

Matrox图形公司同IBM、惠普和康柏进行合作，在它们的产品中预装Matrox显示卡。

HP Vectra系列的电脑全面配装MGA-G100显示卡，以增加2D速度，且对3D特效和基本的商业视频软件提供良好的支持。在6月份的PC COMPUTING中，新的HP Veltra VL 8系列标准个人电脑，加上高性能的G100获得了最高奖项五星奖。最近HP推出新一代功能强大的Kayak XU PC工作站。它融合了HP先进PC工作站技术和Matrox提供的AGP图形的2D和3D解决方案。Matrox还提供一种叫做MGA Diagnostic的程序，在每次系统启动时自动检验并测试您的图形卡，如果因系统模式变化而出现系统冲突，MGA Diagnostic程序可确定问题发生的原因并及时排除故障。

售价1000美元的IBM T55系列平板显示器也预装了MGA-G200图形加速卡，给专业用户提供高清晰度、高刷新率的图形图像，且在性价比上具有诱人的吸引力。IBM和Matrox的另一份协议表示，合作以后性价比的含量有明显的提高，且Matrox向整个市场提供了更高质量图形加速的解决方案。

Matrox的MGA-G100、MGA-G200和MGA视频采集卡（多能彩虹）被装备在康柏Deskpro EP系列之中，此种系统已正式开始销售。《个人电脑》编辑选择奖得主——康柏Deskpro EP使用了一些最先进的硬件，包括一个14GB的Ultra Ata硬盘和一个8MB显存的Matrox Millenium G200图形加速卡，获得了最高的基准评测得分。

……………………………………本刊记者

CA和SMAC联手推出高性能、低成本系统

Computer Associates International（CA）公司和专门服务于美国联邦政府机构的计算机制造商SMAC Data System（SMAC）公司宣布，SMAC将在其全线服务器和桌面机产品中集成CA公司的Unicenter TNG Framework企业版和工作组版解决方案。SMAC还使用Unicenter TNG管理其自身的IT环境，包括SAP R/3ERP系统等。

SMAC是一家国有计算机制造商，主要业务领域是计算机与网络系统的制造和技术支持。SAMC主要客户是联邦政府、州立或地方教育机构和其它一些要求较高性能价

格比的计算机系统市场。

……………………………………………本刊记者

3Dfx 控告 nVIDIA

或许是在对Sega的诉讼中尝到了甜头，3Dfx现在又把目标指向另一个显示卡制造大厂nVIDIA Corporation。3Dfx 在位于加州的联邦法院控告 nVIDIA 在最新的产品Riva TNT中侵权使用了3Dfx的多重贴图专利科技。

3Dfx宣称该公司从1996年便开始发展这项技术，最初这项技术是使用在街机上，后来才运用在3Dfx的专属API “Glide” 上。3Dfx表示在此之前便试着在庭外与nVIDIA和解，但没有结果，为了保障公司本身及所有员工的利益只好行文法院进行诉讼程序。事实上3Dfx在8月份与Sega 的和解中所取得的赔偿金额高达数百万美元，数目大到足以弥补该公司在第三季因销售状况不佳所造成的亏损。nVIDIA可以说是业界最容易被官司缠身的公司，光是今年便有S3与SGI先后对该公司提起控诉，控告nVIDIA在显示芯片的技术上侵犯到它们已申请的专利，每年光是律师的聘雇费用便是一笔庞大的开销。nVIDIA尚未对3Dfx的控诉发表任何评论。

……………………………………南京　摩恩网络

Electronic Arts 与 3Dfx 签订盟约

著名的图形芯片制造商3Dfx和著名的游戏公司EA声明他们将结成伙伴，发展市场关系。EA宣布，在这个新合约中EA将会把往后要推出的游戏针对3Dfx系列的加速芯片作最佳化，而且他们将在自己出版发行的产品上印上3Dfx商标以取代以往的PC CD-ROM标志，并计划形成一种合作关系在电视媒体广为宣传打上3Dfx牌子的EA游戏。

一直以来EA与3Dfx都保持着相当良好的关系，现在双方所签订的新合约将会使关系更加紧密，并进一步涉及了更高阶的合作事宜。

当现在的显示卡市场出现和以前的声卡市场类似的情况时，EA将会努力使他们需要支持的显示卡变得更少，这或许就是他们和3Dfx联盟的原因。EA的技术部副总裁斯科特说：“有一个理由值得我们支持3Dfx，当我们拿到一个新的Glide版本时，我们知道它将正常工作，而不会有麻烦。”当问及EA是否会放弃其它显示卡时，斯科特说：“如果是那样，对我们来说太好了，但是现在我们不得不看看市场的暗示。”单一的标准对开发者们十分有利，但是对其他的芯片厂商来说却是不利的消息。

……………………………………南京　摩恩网络

GT获得财团资助

GT Interactive宣布，他们为了拓展公司业务范围、开展更大规模的项目，通过努力已获得了来自大型财团总计1亿2500万美元的信贷资助。这笔为数不小的信用贷款是来自Union National银行、Nations银行和Fleet银行。在此之前GT已经获得了Republic银行近8000万美元的资助。GT 软件公司的主席兼首席执行官Ron Chaimowitz说：“我们需要一笔很大的流动资金来拓展公司的业务，包括对业界进行投资、收购以及开发性的工作。”GT拥有极具规模的全球行销网络系统，全球约有百分之三十的游戏市场销量份额归GT所有。相信，业界在不久之后就能看到GT靠这笔巨款开展出来的事业了。

……………………………………南京　摩恩网络

Eidos 正式并购 Crystal Dynamics

Eidos宣布以4750万美元并购位于加州的游戏开发公司Crystal Dynamics。在并购后Crystal Dynamics仍然会保留公司名称及完整的个体，并与Ion Storm、Core同样成为Eidos家族的一员。Eidos将负责市场行销方面的事宜，让Crystal Dynamics专注于游戏的制作。Eidos表示并购该公司是基于Crystal Dynamics旗下如Gex、Legacy of Kain和Pandemonium等知名作品，该公司的先进技术以及在PC和游戏机平台上丰富的制作经验。Eidos保证不会试图裁减Crystal Dynamics内部员工或取消任何企划，包括Gex Ⅲ、Kain:Soul Reaver、Akuji: The Heartless和The Unholy War等游戏软体。这些游戏都将于1999年3月前登上各式各样的游戏平台。

Eidos 的第二个目标可能是Sony手上的Psygnosis。Sony已经好几个月在寻求买主，而Eidos与Sony的关系十分友好，似乎是买主的不二人选。Eidos将收购Psygnosis所有开发中的游戏以及位于英国的工作室，而Psygnosis位于旧金山的工作室则与Sony Computer Entertainment旗下的989 Studios合并。不过到目前为止包括Eidos、SCE和Psygnosis三方仍然是三缄其口。

……………………………………南京　摩恩网络

大众软件9月软件零售排行榜

应用类	娱乐类
开天辟地	沙丘2000
畅通无阻	盟军指挥官
屏保大全	银翼杀手(中文版)
一步一步学Win98	风云之天下会(完全体验版)
一网打尽	风云之天下会
随心所欲说英语	三国群英传
一步一步学上网	神秘岛Ⅱ
KV300+	最终幻想Ⅶ
万事无忧	仙剑奇侠传98柔情篇
KILL98	铁甲风暴——黑色战线

综合类

大众软件CD 1998年第9期	《新潮电子》配套光盘
98游戏宝典	PC游戏世界Ⅱ
PC游戏世界Ⅲ	大众软件CD 1998年第7期
《电脑商情报》配套光盘	大众软件CD 1998年第6期
大众软件CD 1998年第8期	大众软件CD 1997年第11期



苹果iMac电脑

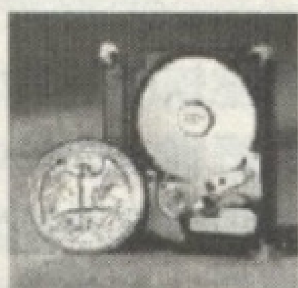
苹果电脑近两年频频改头换面出击，5月时调整行销策略，加强专业市场产品线，将麦金塔定位成专业使用者的产品，提高处理器效能。在5月底推出G3的桌上型电脑、笔记本型电脑、薄型液晶显示器后，又正式在美国市场推出平价机型iMAC，这款电脑针对网络、教育及消费等市场设计。iMAC以透明机壳及圆形机身的设计风靡美国市场，在美国已有数十万台的订单。它以网络为主要功能，内建56K 调制解调器和以太网络卡，并提供红外线传输口（IrDA）和通用串行接口（USB），配备233MHz的G3处理器、512K的二级缓存。由于需要搭配中文软件，10月会在中国大陆上市，售价应该在1万5千元以下。

……………………………………武汉 王炜

IBM迷你携带型电脑

IBM在日本东京举行的IBM Fair '98上发表了一款可穿戴在身上的迷你携带型电脑IBM Wearable PC。它的大小跟一般的CD随身听差不多，重量仅10.5盎司，堪称为世界之最。IBM Wearable PC由IBM位于日本的Yamato Laboratory所设计，虽然体积娇小却五脏俱全，里面配备了Intel 233MHz MMX的处理器、340兆硬盘和64兆内存。有别于市面上许多只能使用Windows CE的掌上记事本，这台原型机里所安装的是货真价实的Windows 98，并具有与一般笔记本电脑相同的外接能力，也可以安装任何桌上型电脑所使用的软硬件。不过IBM所建议的配备是一组包含了小型液晶显示幕（目前分辨率为320 × 240灰阶，IBM表示明年将会研发出800 × 600的小型彩色头戴式显示器）、耳机及麦克风的随身组合，相当适合专业人士如军方、工程师或作业人员携带在身上，利用IBM所研发的ViaVoice语音输人技术来操作电脑。

另外值得一提的是IBM WearablePC 所使用的硬盘为世界上体积最小容量最大的，也是由IBM在9月初推出。这款硬盘只有一枚硬币大，比一颗三号电池还轻，但所提供的容量高达340兆，而价格/容量比远低于一般数字相机使用的快闪记忆卡，很有希望成为未来迷你储存装置的明日之星。它可以用于汽车驾驶系统和存储地图，或用在便携式计算机中存储地址、日程安排和电话号码。



……………………………………南京 摩恩网络

IBM铜CPU

IBM公司宣布，以铜芯片技术而开发的400MHz Power PC 740/750芯片于9月1日正式上市，将广泛用于苹果Power Mac系列电脑。IBM公司为开发铜芯片的技术，前后共花了10年左右的时间。与传统芯片相比，铜芯片具有更好的效能，同时也更加节省能源。铜CPU将会广泛应用在电脑及电器产品上。据称苹果公司一款尚未推出的电脑将采用这种新型芯片。目前有消息说，英特尔及日立等公司也在开发自己的铜芯片技术。IBM公司认为，这种芯片的推出，将有助于使铜芯片生产工艺成为主流。在这方面IBM“至少领先其它公司6个月”。

……………………………………本刊记者

非Intel芯片组的Slot 1主板

自从SIS、VIA和ALI于5月份发表了与440BX同级的芯片组后，不少主板厂商就开始考虑生产“另类Slot 1”主板，因为通过实际的测试发现它们的性能与440BX不相上下，但要便宜许多，所以很有诱惑力。台湾的建帮（Tekram）已经在9月份向市场推出了使用VIA Apollo Pro芯片组的P6PRO-A5主板，有5个PCI插槽，最高支持133外频。由于Apllo Pro的售价只与440EX相当，因此这款主板定价在1000元左右，比440BX主板便宜不少。另外，明致（PC Chips）也推出了使用SIS 5600的PM-747BX主板，并在8月底推出了使用ALI产品的P6AL-A主板。而磐英（Epox）也推出了使用VIA芯片组的P2-100A。此外，大众也推出了使用Apollo Pro的VA-603主板。不过，Intel曾经声明保留向那些使用非Intel芯片组的Slot 1主板厂商提请诉讼的权力。因此，虽然SIS、VIA、ALI都表示没有触犯Intel的专利，但仍有不少厂商对生产这种“另类Slot 1”主板持观望态度。

……………………………………北京 赵效民

Matrox G200 PCI显示卡

加拿大Martox公司推出他们正在热销的G200图形加速卡的PCI版本，这一举措能够使G200被更为广泛的用户所使用。PCI接口的G200目前有两种型号：Millennium G200 SD PCI配备8兆的SDRAM和250 MHz的RAMDAC;Marvel G200 - TV PCI除了具备Millennium G200的全部特性之外，还有电视调谐、视频捕获、数字视频编辑、视频压缩、视频输出和DVD硬件解压等功能。

……………………………………本刊记者

Quantum 3D Voodoo2显示加速卡

美国Quantum 3D公司近日推出了使用Voodoo2的Obsidian 2显示卡。Obsidian 2共有两个型号，分别是12兆显存的S12（PCI和AGP版）和24兆显存的X24（PCI版）。Quantum 3D在这两款显示卡都加上了S-Videl和

RCA视频输出端子，从而可以使用外接的TV或投影机，这在目前的Voodoo2产品中十分少见。由于目前的主板上最多只有一个AGP插槽，所以S12不能用SLI方式（用两块 Voodoo2 并行工作）。由于Voodoo2本身不是AGP芯片，因此大部分AGP功能对其来说是没用的。据厂商介绍，AGP版的S12最主要好处在于使用了66MHz的AGP总线，要比传统33MHz的PCI总线快上许多，而且这对于那些仍使用PCI显示卡的用户也提供了良好的扩展选择。至于X24则是目前最顶级的Voodoo2产品，之所以能使用24兆显存，是因为Quantum 3D在卡上集成了两组Voodoo2芯片，换句话说X24一张卡就能提供相当于SLI的性能，支持最高1024×768的分辨率。最重要的是，在这两块Voodoo2之间不是通过SLI Cable与主板上的PCI Bridge相连接，而是使用卡上集成的64bit Digital PCI Bridge控制器，它采用66MHz的PCI工作方式，虽然与主板之间仍要使用33MHz的PCI总线，但加速性能比传统的SLI仍有很大的提高。Bosidian 2 S12的人民币售价约为3000元，而Obsidian 2 X24则为6500元，比两张S12还要贵。

……………………………………………北京　赵效民

Acer 40X光驱

宏基集团专业生产电脑外设与通讯产品的子公司——明基电脑于9月15日在北京举办“Acer光驱系列产品'98新品发布会”。Acer自4倍速光驱奠定市场领先地位以来，由于品质和售后服务上的严格要求，不仅在读盘纠错能力上领先群雄，更能与日本大厂并驾齐驱。目前月产量已达到65万套，年产量超过500万套，是世界前五名的光驱制造供应商，也是中国最大的光驱品牌生产厂商。这次推出的Acer 40X为40倍速光驱，在读盘纠错能力、兼容性、稳定度、使用寿命等方面都有卓越的表现:独特的特殊震动抑止系统及外悬式设计有效提高产品的抗震程度，维持资料读取速度，减少挑盘的情形;数位化自动回馈控制系统（AGC/AOC）使数据传输率、信号处理、资料纠错能力及稳定度表现杰出，在不同的温度湿度环境下，对任何类型光盘，包括可重复读写式光盘，都能拥有稳定的伺服控制能力;高效的散热设计可将马达产生的热量迅速导出，有效降低系统温度，既能保持稳定的读盘纠错能力，也能延长使用寿命;数位化的音量控制按键，具备了高级音响的音量调节功能。

……………………………………………本刊记者

耕宇大龙4000

耕宇推出了为3D游戏设计的大龙4000（Dragon 4000）显示卡。这款显示卡使用3Dfx Banshee 128位2D/3D加速芯片、内置16兆SDRAM高速显存、内建230MHz RAMDAC，支持高达1600×1200的分辨率、Pixel/Single texture fill rate达每秒100/125Mpixels、显存频宽每秒高达1.6G、三角形运算效能高达每秒4M triangles，同时支持OpenGL、D3D、3Dfx Glide等平台。

……………………………………………本刊记者

中华经典98

北京企鹅软件有限公司联合国内十余软件厂家推出1998年的国内流行软件精品总集——《中华经典98——企鹅套装4》。《中华经典98》包括:使用先进语音识别技术的学英语软件《随心所欲说英语》，全方位、多功能的汉化软件《即时汉化专家98增强版》，《读者》200期光盘，《98规范王码》，代表国内游戏制作最高水平的《铁甲风暴98新版》，汇集了众多清华大学教师和学子经验的学电脑软件《万事无忧98新版》，能查杀CIH病毒的杀毒软件《瑞星杀毒软件9.X》，全功能多媒体播放器《超级解霸3.5 OEM版》，百科全书《阶梯百宝箱》，《家庭保健医生2.0》，《智慧方案》，《世界足球98》，《Windows 98快速入门》，总价值数千元。这对于推动正版软件的健康发展，增强用户购买软件的积极性，都将会起到比较大的促进作用。

……………………………………………本刊记者

电影风暴学英语——飘、卡萨布兰卡

由电子工业出版社开发出版的多媒体系列光盘《电影风暴学英语》于9月26日又推出两部新品——《飘》和《卡萨布兰卡》。这次新发行的《电影风暴学英语》系列软件充分发挥多媒体电脑的交互多媒体功能，功能全面改进，如窗口可调至全屏、使用者可以完整欣赏整部电影、可以为角色配音以练习口语、可以分幕中英文对照学习、单句情景播放、可打印电影对白、内置的6万词条字典，还有大量的听力练习题供学习者复习评测。其中《飘》的6CD大礼品中除了5CD高质量彩色的《飘》外，另附的1CD包括了《听霸》、《金山词霸Ⅱ》、《轻轻松松背单词》、《词汇奥秘》、《美语听力教室》等多部国内流行英语类光盘共享推荐版。

在电子工业出版社举行的新品发布会上，软件开发人员还向北京大学等4所高校和北京图书馆赠送了《电影风暴学英语》软件。目前，在清华大学等高校，观看原版英文电影已成为英语课程学习的一部分，电影对白又是锻炼口语听力的良好素材。

……………………………………………本刊记者

CorelDRAW Select Edition

Corel公司于9月11日宣布推出专为国际市场而设的绘图软件集CorelDRAW Select Edition。这是为绘图爱好者设计的CorelDRAW专业绘图套装的纤巧版本，建议零售价为129美元。CorelDRAW Select Edition包括CorelDRAW 7、Corel PHOTO-PAINT 7、Corel OCR-TRACE、CorelSCAN、Corel Multimedia Manager、Corel Barista、Kodak Digital Science色

彩管理系统、50种英文字体和50张剪辑图片。Corel公司的国际销售副总裁Paul King表示:"国际市场上许多绘图爱好者虽非专业设计师,却希望拥有价钱吸引又能提供完全自由度的绘图软件。有了CorelDRAW Select Edition,使用者无须额外购置并不常用的实用程序,就可以尽情发挥创意。"

……………………………………本刊记者

游戏修改大师

精讯资讯有限公司将推出一套游戏修改软件《游戏修改大师》(GAME MASTER)。《游戏修改大师》完全支持Windows 95/98的中英文版, 主要特点有:经由《游戏修改大师》可以自制EXE无敌文件,即使朋友家中没有《游戏修改大师》也可玩到无敌版;针对某些游戏在启动修改软件时无法再回到游戏的情形,增加了在游戏进行中直接下达修改指令的GM Plus功能;可以随时切换成中文版或英文版多重搜寻功能,可以同时搜寻五十个目标;可以强制性暂停游戏的进行,让搜寻更加准确;浮点数和浮点数整数部分的扫瞄功能,从前改不到的游戏也可以修改;地址表格存档/读档功能,下次可以直接使用;招式记录功能,可以将游戏招式记录下来,玩格斗游戏更加轻松。而且地址的表格可以存成HTML档格式,可以互相交流(金手指功能)。结合强大的功能与方便易用的特性,这一类修改工具不再是玩家的专利,即使你完全不懂电脑规则,也能够藉由《游戏修改大师》的金手指功能,达成修改游戏的目的。

……………………………………本刊记者

装甲指挥官

由MicroPross公司制作、第三波代理发行的即时战略游戏《装甲指挥官》于10月24日在北京大恒公司、大众软件读者服务部、天津津科公司等地同时举行首发式。首发当天赠送全国仅200件的"《装甲指挥官》仿真战斗夹克"。另外,在每套产品中都附赠有"金属徽章"和"贝雷帽"等记念品。这套游戏是根据著名纸上游戏《战斗机甲》改编,曾以此题材发行过模拟游戏《机甲强袭战》系列。

……………………………………本刊记者

维真向电子艺界移交Westwood产品的发行和代理权,《沙丘2000》由新天地发行

电子艺界有限公司北京办事处宣布,电子艺界已经完成对维真(Virgin Interactive Entertainment, Inc)下属的Westwood制作室和Irvine的并购, 并购的金额为1亿2250万美元。电子艺界将在全球范围代理和发行Westwood即将推出的游戏产品,Westwood同时成为电子艺界属下的第十个制作室。电子艺界北京办事处将负责全部Westwood产品在中国地区的发行和上市。

1998年9月18日,经北京新天地互动多媒体技术有限公司、电子艺界和维真三方协商,由于新天地在中国地区开展了大量Westwood游戏产品的宣传和推广工作以及相应的市场投人,并且完成了包装部分的生产。因此电子艺界将在中国大陆授权北京新天地互动多媒体有限公司代理和发行Westwood的最新游戏产品《沙丘2000》的PC CD-ROM版本。《沙丘2000》已于9月26日在全国同步上市。

新天地作为维真的中国唯一总代理,将继续代理更多更好的产品,在年底将有《古墓丽影Ⅲ》(Tomb Raider Ⅲ)、《大刀》(DAIKATANA)、《冠军足球经理Ⅲ》(Championship Manager 3)等一大批代表国际最高制作水准的游戏与大家见面。同时Westwood以前制作的产品《大地传说Ⅱ》(Lands of Lore Ⅱ:Guardians of Destiny)和《银翼杀手》在国内的发行权仍归新天地所有。

……………………………………本刊记者

战神Ⅲ——英雄王朝

由RED ORB开发的回合制战略游戏《战神》系列的第三款作品《战神Ⅲ——英雄王朝》,凭借其强大的连线功能被权威电脑游戏杂志Computer Gaming World 评价为"无与伦比的实时回合制,特别推荐于Internet连线对战"的游戏。它允许玩家通过调制解调器2人对战,或在局域网上进行8人对战,在连线对战时有回合时间限制,使游戏更为紧张有趣。目前,《战神Ⅲ——英雄王朝》已由上海金仁达多媒体有限公司汉化完成,并独家代理发行,其全程汉化中文版于10月19日在上海、北京两地同时首发。

……………………………………本刊记者

魔法门之英雄无敌Ⅲ

鉴于Ubi Soft和3DO的关系密切,Ubi Soft已经把《魔法门之英雄无敌Ⅲ》、《魔法门Ⅶ》和《起义Ⅱ》等游戏的发行排上了明年年初的计划表。在《魔法门之英雄无敌Ⅲ》里,玩家将继续率领包括武士、巫师、魔法师和野蛮人等英雄进行征服魔法门世界的历程。游戏保持了原有的传统,以优化的准回合制方式进行。游戏制作公司在《魔法门之英雄无敌Ⅲ》的引擎上下了很大的功夫,让游戏的耐玩度更高。游戏里8种类型共计24位英雄,将展开各自不同的探险历程。并且《魔法门之英雄无敌Ⅲ》里的英雄将更具人性化,每个英雄



都有自己的人性特点，英雄里也有天性邪恶的英雄、也有正义凛然的真汉子，英雄众多的属性，可以让玩家更为投入。由于这些产品对汉化的要求很高，公司的汉化部将提前打算，使汉化过程能和国外的测试计划同步进行，以争取赶在明年春节前把这些游戏带给玩家。

喜欢Ubi Soft游戏的玩家也有自己的选择，3D动作游戏《雷曼Ⅱ——大逃亡》将于明年春节前后和大家见面。另外，Ubi Soft还会出品最擅长的赛车游戏《F1摩纳哥大奖赛》和Speedbuster。Speedbuster中的赛车全是美国50年代到90年代的时髦车型，赛道则从美国的大峡谷，好莱坞乃至加拿大的乡村小道应有尽有。

……………………………………南京　摩思网络

生死赛车II



Ubi Soft宣布该公司著名的赛车游戏《生死赛车Ⅱ》(POD 2)将对应所有的游戏平台，包括PC、PlayStation、Nintendo 64和Dreamcast。在二代里制作小组除了保留奇形怪状的车型和天马行空的赛道外，还提供了四种不同形态的车种让玩家选择。此外二代将可让玩家收集十种以上的装备或武器来强化爱车，增加8种游戏模式、支持高达8个玩家的多人连线、每秒60帧的刷新率和1024 × 768的分辨率（PC版本）。

……………………………………南京　摩思网络

幻界霸者

由台湾光速飞行新媒体有限公司制作的即时战略游戏《幻界霸者》将由大宇资讯公司发行。游戏的故事是架构在一个即虚幻又现实的世界里。人类无情地破坏赖以生存的大自然后，原本生活在大自然里的动物与精灵们开始向人类发起了报复性行为，同时吸血鬼也为之蠢蠢欲动，欲借此动乱之机主宰人类世界。另一方面仁慈的天使们为了阻止吸血鬼的阴谋，也加入到了这场战斗中。人类方面，一个为了发展而不惜破坏大自然的科学家，打算利用这次的动乱把地面上一切的生物全部改造成他心目中最理想的“生命形态”，从而建立统一而和谐的“高等生命”世界。这款即时战略游戏，具有五个各具特色的不同种族，十余名英雄角色，交织出五段不同的故事，各种族故事共有45个关卡供玩家进行。数十种不同特色的兵种，在受昼夜、气候、地形和地物等要素的影响下，让玩家有五种不同的操作方式及多样化的攻略方法。游戏支持IPX网络连线功能，最多可五人同时对战。

……………………………………南京　摩思网络

迪斯尼游戏

迪斯尼互动（Disney Interactive）近期已与Activision达成一项协议，在包括PC、SS等不同的平台上推出多达六款的交互式游戏。在这项协议中，迪斯尼授予Activision全球代理权。此次公布的六款游戏中有三款以迪斯尼的新人物形象作为主角的PC GAME，其中包括今年夏天的《花木兰》，另外三款游戏则以旧的迪斯尼人物作为主角。

……………………………………上海　Vio

凯撒大帝III

续《文明Ⅱ》之后，电脑游戏界很难再看到一款能与之相比的历史战略游戏，直至《凯撒大帝》的出现。《凯撒大帝Ⅲ》只是一个历史上的文明，与《文明Ⅱ》比起来，显得十分可怜，虽然麻雀虽小却五脏俱全。《凯撒大帝Ⅲ》1024 × 768的16位真彩的游戏世界、即时的模拟系统，能让玩家感受到《文明Ⅱ》的真实和《模拟城市》那样的建造带来的游戏乐趣。城墙、居民楼、交易所、竞技场等数十种之多的古文明建筑，从水利、农田到地形工事的兴建设计，都将由玩家亲自安排，除了能让玩家感受到更多的游戏乐趣之外，还能真实地领略到古文明的一切。即时的战斗就在你修建的城墙、宽敞的大道和山林之间进行。庞大的兵种设计和玩家对自己部队培养的强度以及完善的人工AI来进行的盛大战役，将带着玩家重温一场场有名的战役。

……………………………………南京　摩思网络

暗黑破坏神II

一直以来，Blizzard所设计的游戏都与3D加速卡绝缘，不过这次在ECTS大展中该公司展出了第一套支持



3Dfx加速卡的重量级游戏《暗黑破坏神Ⅱ》(Diablo 2)，让该游戏在3D加速卡的支持下展现了更惊人的声光效果。事实上支持3Dfx系列加速卡的《暗黑破坏神Ⅱ》仍然不是一个3D游戏，人物、场景、物件等仍然是用2D的方式绘制而成，玩家也只能控制主角往六个方向移动。不过在支持加速卡后摇曳不定的光影、雾化处理等许多特殊效果可以交由硬件运算，以提供更鲜明的画面和更快的速度。《暗黑破坏神Ⅱ》将会是首先支持3Dfx最新API“Glide 3.0”的游戏之一。

……………………………………南京　摩思网络

电脑游戏预定发行表

	游戏名称	制作公司	发行公司
1998年11月	游星(Asteroids)	Activision	Activision
	职业篮球99(Basketball Pro 99)	Sierra Sports	Sierra Sports
	疯狂赛车手Ⅱ(Carmageddon 2)	SCI	Interplay
	生化打击Ⅱ(CyberStrike 2)	Simutronics	989 Studios
	黑暗复仇(Dark Vengeance)	GT Interactive	GT Interactive
	捍卫雄鹰4.0(Falcon 4.0)	MicroProse	MicroProse
	毁灭法师Ⅱ(Heretic 2)	Raven Software	Activision
	克林贡学院(Klingon Academy)	Interplay	Interplay
	弥赛亚(Messiah)	Team Ego/Shiny Entertainment	Interplay
	云斯顿赛车Ⅲ(NASCAR Racing 3)	Sierra Sports	Sierra Sports
	奇异世界(Oddworld:Abe's Exoddus)	Oddworld Inhabitants	GT Interactive
	上帝也疯狂:起源(Populous: The Beginning)	Bullfrog	Electronic Arts
	力轨(Powerslide)	GT Interactive	GT Interactive
	铁路大亨Ⅱ(Railroad Tycoon Ⅱ)	Pop Top Software	Gathering of Developers
	月亮革命军(Rebel Moon Revolution)	GT Interactive	GT Interactive
	重返克朗多(Return to Krondor)	Sierra Studios	Sierra Studios
	种族(Starseige:TRIBES)	Dynamix	Sierra
	愤怒伏尔甘的秘密(ST:Secret of Vulcan Fury)	Interplay	Interplay
	Tom Clancy's ruthless.com	Red Storm Entertainment	Red Storm Entertainment
	68-72横越美国赛车(Trans-Am Racing '68-'72)	GT Interactive	GT Interactive
	陌生的杰克Ⅳ(You Don't Know Jack 4)	Sierra Attractions	Sierra Attractions
	陌生的杰克合集(You Don't Know Jack Collection)	Sierra Attractions	Sierra Attractions
1998年12月	星际战舰公元3000 2.0(Battlecruiser 3000AD 2.0)	3000AD	Interplay
	大刀(Daikatana)	ION Storm	Eidos
	天旋地转Ⅲ(Descent Ⅲ)	Outrage Entertainment	Interplay
	战斗司令(Fighter Command)	Psygnosis	Psygnosis
	重装机甲Ⅱ(Heavy Gear Ⅱ)	Activision	Activision
	国王密使Ⅷ(King's Quest:Mask of Eternity)	Sierra Studios	Sierra Studios
	米格之路(MiG Alley)	Empire Interactive	Empire Interactive
	美国弹球(Pro Pinball:Big Race USA)	Empire Interactive	Empire Interactive
	贼:黑暗计划(Thief:The Dark Project)	Looking Glass	Eidos Interactive
	创世纪Ⅸ:升腾(Ultima 9: Ascension)	Origin	Electronic Arts
1999年1月	10Six	SegaSoft	SegaSoft
	20 000同盟(20 000 Leagues: TheAdventure Continues)	SouthPeak Interactive	SouthPeak Interactive
	阿门:苏醒者(Amen:The Awakening)	Cavedog	GT Interactive
	巴比隆5号(Babylon 5 Space Combat Game)	Sierra FX	Sierra FX
	星际战舰公元3020(Battlecruiser 3020AD)	3000AD	Interplay
	黑暗王朝Ⅱ(Dark Reign Ⅱ)	Pandemic Studios	Activision
	暗黑破坏神Ⅱ(Diablo 2)	Blizzard	Blizzard
	Drakan	Psygnosis	Psygnosis
	永远的毁灭公爵(Duke Nukem Forever)	3D Realms	GT Interactive
	极乐世界(Elysium)	Cavedog	GT Interactive
	老问题(Everquest)	Sony Interactive	Sony Interactive
	原力之王(Force Commander)	LucasArts	LucasArts
	狩魔猎人Ⅲ(Gabriel Knight Ⅲ)	Sierra Studios	Sierra Studios
	上帝与恶魔(Good&Evil)	Cavedog	GT Interactive
	杰夫高赛马(Jeff Gordon Racing)	ASC Games	ASC Games
	Kingpin	Xatrix	Interplay
	Max Payne	Remedy	Entertainment
	G.O.D. Prey	3D Realms	GT Interactive
	光尘(Shattered Light)	Catware	Simon and Schuster Interactive
	天空(Skies)	SegaSoft	SegaSoft
	横扫千军: 王国(Total Annihilation:Kingdoms)	Cavedog	GT Interactive
	巫术Ⅷ(Wizardry 8)	Sirtech Software	Sirtech Software

闲话汉化——兼谈产品与技术（下）

北京 庞大

六、关子？管子？

在汉化工具中，除了象上面的三大家以外，还有一些名气不那么大的小工具，虽然名气不大，可是用起来一样好，这其中包括几种专门的AutoCAD汉化工具（AutoCAD的汉化工具一直是一类专门的软件），还有就是关子的汉化工具了。

与前面提到的工具不同，关子的汉化工具不是“外挂式”的，倒是更像DOS时代的风格——直接修改磁盘文件，甚至不是在你本地的硬盘上修改，而是直接提供修改后的“中文版”文件。每次安装来自关子的汉化软件时都会看到“来自CompUser On-Line”的汉化软件，并且由于这样的制作方式，关子的汉化软件上都明确写出“本软件不适用于商业场合”，不过其实也没有太大关系，因为关子做的大部分就是共享软件的汉化，比如最著名的Winamp，几个版本关子都做过汉化，关子的特点就在于“小”，本身并不提供汉化环境、不用驻留内存，而且又是汉化的小软件，特别迎合那些喜欢精巧的玩家的喜爱，并且关子最大的特点是“免费”——它本身就是共享软件！



除了提供汉化过的文件之外，关子倒是也提供“关子汉化工具”，但颇为有趣的是这个“关子汉化工具”用的不是VC、Delphi等95上著名的开发工具（有些开发工具是“雁过留名”的，比如《即时汉化98》的界面就能看出是用Delphi写的），而是用的Perl语言——Perl只有在写CGI程序的时候使用，或者说Perl语言就是为了书写CGI程序而建立的，象关子这样的用法倒是着实有些特别，看来和关子本人的编程经验有关。

顺便说一句，不知为什么，关子的主页上现在改名叫“管子”了，而且好象开始痴迷于泥巴了。

七、一点趋势

汉化工具从“两通”的时代发展到今天，已经取得了长足的进步，有些趋势越来越明显，比如智能化，工具能够识别词语所处的环境——包括语言环境和运行环境，语言环境决定应该如何翻译，而运行环境决定是否翻译，像文件名就属于“不该汉化”的内容。智能化的另一个表现就是全文翻译，以前这是专业的翻译软件做的事情，而现在已经加到一百多元的工具软件中来了，并且由于智能化水平的提高，翻译质量也稳步提高。

多内码也是未来汉化工具必备的一个功能。随着上网的用户越来越多，多内码功能显得越来越重要，自从四通利方在RichWin中增加多内码功能之后，差不多所有的汉字平台、汉化工具都提供了多内码功能，而且都是自动识别，并且同一屏幕上可以同时实现两种以上的内码。

再有就是关于Internet的翻译。虽然真正在浏览Internet时使用翻译功能的人不多，但似乎这是各家厂商的产品所必须的功能，在这方面，人工智能做得好一些的产品表现自然也好一些。值得一提的是，创通公司的汉神未来2000有不俗的表现，经翻译后的主页可读性比较好，但价格自然也不是一百多元的事情了。还有一个问题，就是为什么人们在浏览Internet时使用翻译功能不多，主要是因为



机器翻译后的主页毕竟读起来不那么舒服，《东方快车》在这方面提供了一个折中的解决方案——对照翻译，屏幕分成两部分，排列英文、中文两个窗口，当然不仅是主页，而是连菜单、对话框也都被汉化了。

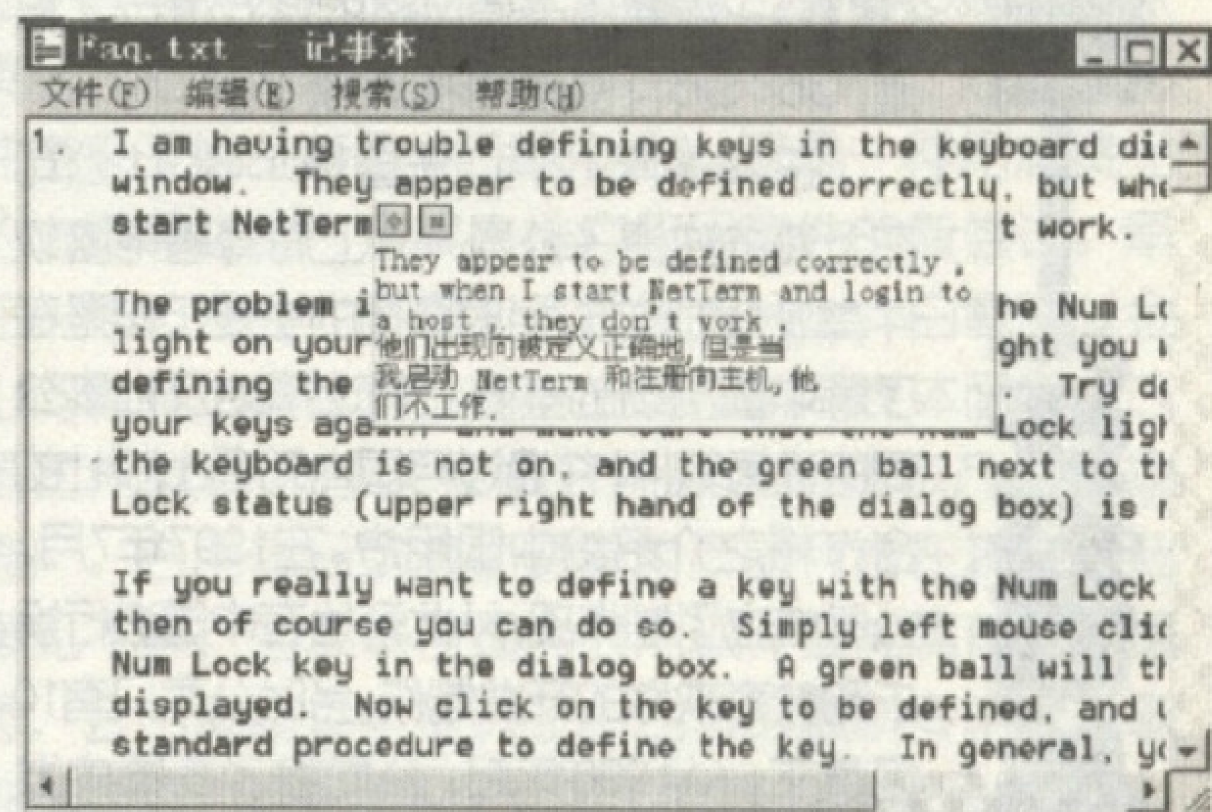
说到Internet，在Internet的时代还真的有人在Internet上做文章，提供汉字内码转换的功能，不知这算不算是一种趋势……

八、Internet上的内码转换

前面讲到的工具不是都能够提供Internet访问时的内码转换功能吗？这里怎么又冒出一个什么"Internet上的内码转换"？！你先别急，听我慢慢道来……

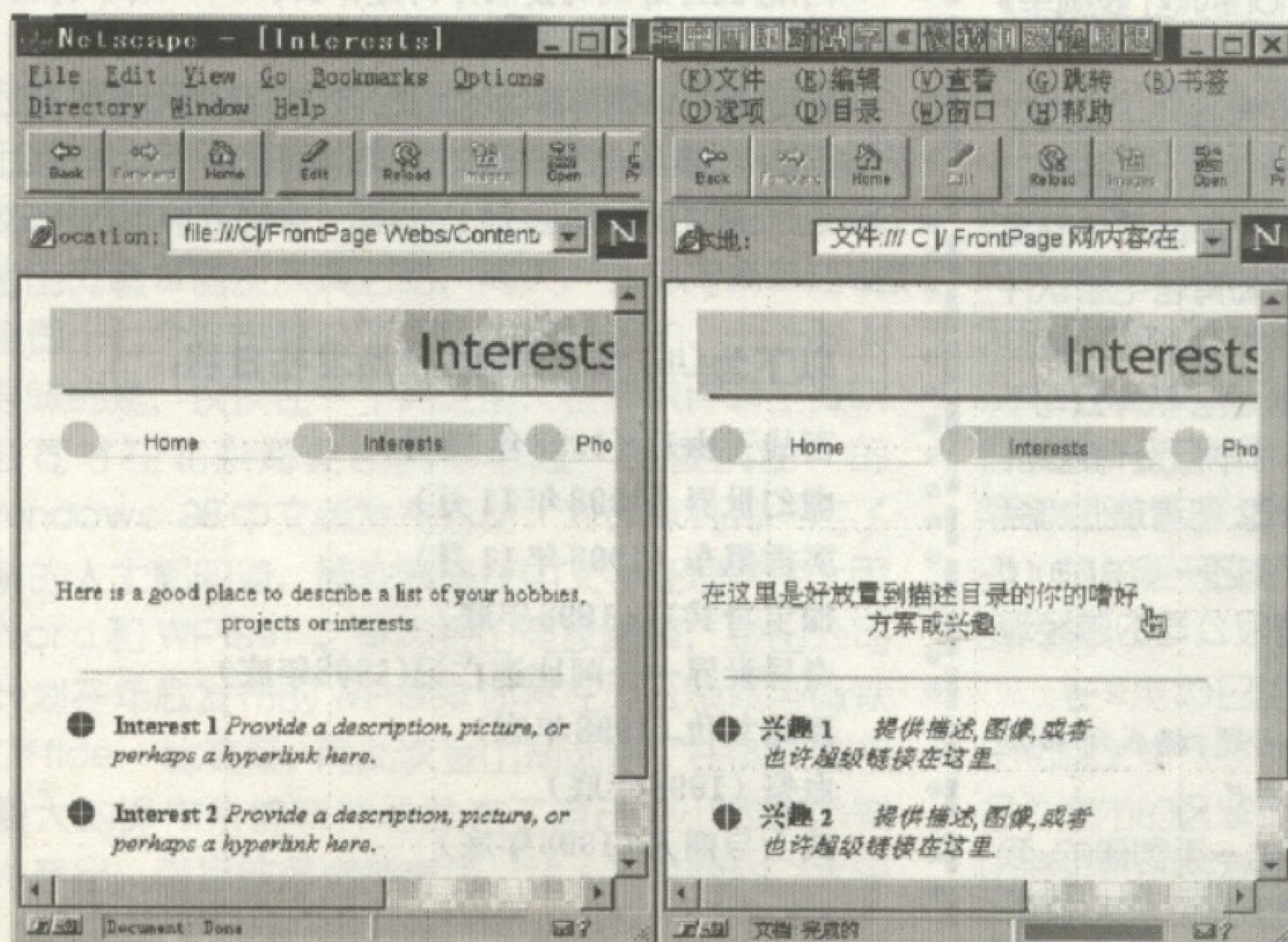
前面的所有工具都是你去商店购买、安装到你硬盘上的，也就是我们所说的"实用软件工具"，而这个"Internet上的内码转换"则不同，它并不占用你的硬盘，也不花你的money，它压根就是运行在Internet上！听起来有点不可思议，是吗？其实它很现实，它就工作在著名的"长通飞华"站点。

说到长通飞华，泡网的玩家都不会陌生，它是由长城和飞华合资组建的一家专门从事Internet经营的公司，是几大中文搜索引擎之一，更著名的是它的专利查询和速度非凡的免费Email，而这个内码转换倒是没有做刻意的宣传，我也是偶然之间才知道的。至于使用，只要在访问BIG-5站点之前先造访一下http://gb.tonghua.com.cn:8080，这个端口会把你指引向一个CGI，在那里填入你要访问的BIG-5站点的URL，点击"Convert"按钮，就一切OK了，它将以GB的"血统"出现在你的浏览器中。GB转BIG-5也是可以的，只要在GB站点



的URL前加上"http://gb.tonghua.com.cn:8080/cgi-bin/2big5?"就可以了。

少不了的，我们还是谈一点技术。其实GB<=>BIG 5已经没有什么秘密可言了，只要在程序中识别一下汉字的位置（主要是单双字节），对照码表"翻译"一下就可以了，而长通飞华的高明之处就在于让这样一段普普通通的程序以CGI的方式，运行在Internet上，提供真正"实时"、"在线"的服务——无论是对于GB <=>BIG 5程序还是CGI程序，这样的应用都是颇有两分"新鲜"的（注：CGI，Common Gateway Interface，通用网关，是在Internet上为用户与站点之间提供数据能力的一种程序，比如大部分站点的用户登录都是用CGI程序实现的）。



将高科技融入生活——与公司总裁访谈



本刊记者

对于Ubi Soft想必大家不会陌生，因为早在1996年12月本刊就曾采用Ubi Soft公司中最知名的人物——雷曼作为杂志的封面，随后又对《巴约塔》和《吉爱哥》这两款和《雷曼》一样属于卡通风格的游戏进行了报道，Ubi Soft慢慢地被大家了解。

在1996年12月，法国Ubi Soft公司在上海的独资子公司——上海育碧电脑软件有限公司成立。当时公司的主要工作是在了解中国市场的基础上有选择地汉化本公司的优秀软件，并通过与国内知名出版社的合作将之介绍给中国用户。在1997年7月，公司成立了制作部，从此开始在中国进行娱乐和教育软件的开发制作。当时公司只有10名员工。从1998年起，公司除了在国内发行本公司经过汉化的产品之外，还开始汉化和发行其它公司的产品，其中比较著名的有New World Computing的《魔法门》系列、3DO的《玩具兵大战》、Empire Interactive的《飞行军团》、Psygnosis的《特警雄鹰》和Criterion的《红线飙车》等。

现在公司发展到了200人的规模，在制作部下设立了设计、美工、动画、软件开发、产品整合测试、服务等工作室，加上已有的营销、销售和管理部门，形成了一整套产品开发、营销、销售和服务的流程。上海育碧电脑软件有限公司已成为国内很有影响的娱乐软件开发和经销商。

目前国内的软件市场形势非常严峻，很多软件公司不是缩小规模，就是退出市场，但Ubi Soft不但没有退缩，反而扩大规模，即将在北京成立制作公司，笔者趁此机会采访了来北京的Ubi Soft五总裁之一Gerard Guillemot以及上海育碧电脑软件有限公司的总经理Gilles Langourieux。

问：总裁先生您好，首先问个个人问题，据我所知Ubi Soft是由五兄弟创建的，请首先介绍您自己。

答：的确如此，Ubi Soft是由五兄弟一手创建的，我排行第四，负责全球的营销和出版。这是我第二次来中国，这次主要工作是建立在北京的制作组。

问：由于盗版的横行，现在中国的正版游戏软件市场大大缩小了，为何Ubi Soft仍然加大了投入？

答：市场问题只是暂时的，我们相信加强宣传可以让消费者了解正版的价值。而且Ubi Soft是面向全球市场的，我们不会因为这个小小的挫折就停止游戏的制作和宣传，相信过不了多久国内市场的春天就会到来，到那时大家就能发现我们现在的努力是有成果的。

问：我相信您的预言，但您认为正版游戏不被大家接受的原因是什么呢？价格是不是最主要的因素？

答：我不这么看，因为正版软件无论如何也不能和盗版比价格，只能在说明书、小礼品、售后服务等方面做到让消费者满意，在加上媒体的宣传，就能赢得市场，价格并不是主要原因。

问：Ubi Soft自己制作的游戏，象《雷曼》、《吉爱哥》以及最新的《雷曼Ⅱ》都是卡通风格，这是否跟你们的游戏理念有一定的关系呢？

答：是的，我们认为游戏是可以全家进行娱乐的，所以应该设计老少皆宜的角色，这样对于宣传和占领市场都有帮助。但我们也开始设计一些专门给游戏发烧友的游戏，因为他们是真正的消费者，而且我们代理的很多产品，都支持3Dfx，这对我们的产品是个补充。

问：在北京的小组将会制作的什么样的游戏呢，是有中国特色的，还是面向世界的呢？

答：其实我们会尽量将这两者结合在一起，但我们的市场是面向世界的，同时并不局限在PC领域，我们对PS、N64、DC等多个平台都很重视，将全面发展。

问：您认为游戏的发展方向是什么，Ubi Soft将如何面向未来？

答：这是一个值得探讨的问题，我个人认为网络化、3D化、多样化、集成化是未来的方向，我们Ubi Soft将全力以赴，把握机遇，实现我们的理想——将高科技融入生活。

以下为Ubi Soft最新产品发布日程：

百战天虫II（1998年10月）
虚幻世界（1998年11月）
霹雳飙车（1998年11月）
探宝奇兵II（1998年底）
奇异世界——阿比逃亡记（1998年底）
黑暗复仇（1998年底）
血祭（1998年底）
武士与商人（1998年底）

秋夜豪情——金山词霸Ⅲ首发目击



本刊记者

金山词霸Ⅲ是重组后的新金山发布的第一个战略产品，需要在市场上造势，新金山需要在市场上，包括在用户心目中有新形象，所以金山词霸Ⅲ是新金山市场活动的关键一仗。新金山需要有多个名牌产品，WPS是金山公司的主要形象，但金山要在通用应用软件行业全向发展，还要出现更多的好产品。金山词霸前期的形象已经为金山词霸Ⅲ做了很好的铺垫，金山词霸Ⅲ要一举确定在国产软件中的地位。所以金山一定要搭台唱大戏，全力推动金山词霸Ⅲ。

10月10日8点至10点，刚刚接受的联想900万美金投资并重组后的金山公司开始发威，在新金山第一个产品金山词霸Ⅲ发布的当天，选择了北京友谊宾馆内的喷泉广场举办了名为“秋夜豪情”的金山词霸Ⅲ首发庆典活动，同天，金山词霸Ⅲ还在全国十七个城市举办了相应的首发活动。十分耐人寻味的是，仅仅在一个月之前，世界软件霸主微软公司才在北京海淀剧院举办过“午夜疯狂”的Windows 98中文版发布活动。对计算机有一定了解的人士都知道，微软素来在中文字处理软件上因Word和WPS97之争与金山冤家路窄，金山公司计划在年底发布的WPS98还将在办公领域与微软Office一比高低，而此次金山却选择了在微软发布最大的操作系统软件后发布了自己最小的家用软件产品，而且做得有声有色，让人不禁想到“大象和老鼠谁比谁强”的比喻。金山公司总裁求伯君、联想集团助理总裁俞兵、金山公司总经理雷军、联想科技公司激光打印机部总经理刘洪、连邦公司总裁吴铁、晶合公司总经理张友利等人出席了活动，近两千用户及电脑爱好者饶有兴致地参加了这次庆祝活动。

两个小时的庆典活动内容十分丰富，精彩迭起，其中不仅包括运用大屏幕做产品的多媒体特点演示，金山词霸的形象代表白雪还出席了活动现场并带来了她的新歌《红颜为谁》。这是一种用消费品的市场思路推广方式来推广应用软件的新尝试。早在9月23日金山词霸Ⅲ产品发布会上，白雪就以金山词霸Ⅲ形象代表的身份出现在新闻媒体面前，这是国内软件业首次尝试启用歌坛明星做产品形象推广。启用体坛或演艺明星为产品代言在其他行业屡见不鲜，但此举在国内应用软件业尚属首次。据悉，金山词霸Ⅲ中提供了由白雪的最新专辑主打歌曲《红颜为谁》的MTV加工而成的屏幕保护程序。

北京著名摇滚组合零点乐队亲临现场做了激情演唱，引爆了在场观众的热烈反响。金山总裁求伯君即兴登场为大家演唱了一首《我的中国心》，引起了阵阵掌声。活动到抽奖时达到了高潮，联想为“买金山词霸，中联想大奖”的市场活动总共提供了2台问天电脑、5台天琴929P家用电脑和20台联想LJ2110P激光打印机作为奖品。

连邦软件连锁组织和晶合（大众）软件连锁组织在现场同台唱戏，进行了现场热卖活动，据最后统计当场总共销售了500多套金山词霸Ⅲ。而在当天白天，北京、上海、广州、天津、成都等十七个城市已经同时进行了首发热买，购买者之踊跃、经销商投人的热情之高为近年来年软件市场所罕见。笔者在现场采访了晶合公司（本刊特约读者服务部）的总经理张友利，询问了夺得金山词霸Ⅲ标王的内情。

在9月23日的新品发布会后，金山公司在当天下午和晚上举行了1998年度全国代理商大会，来自30多个城市的区域代理商代表云集一处。金山公司对金山词霸Ⅲ的首发代理权实行逐一城市 （下转42页）



美化Windows 98

福建 Lamb

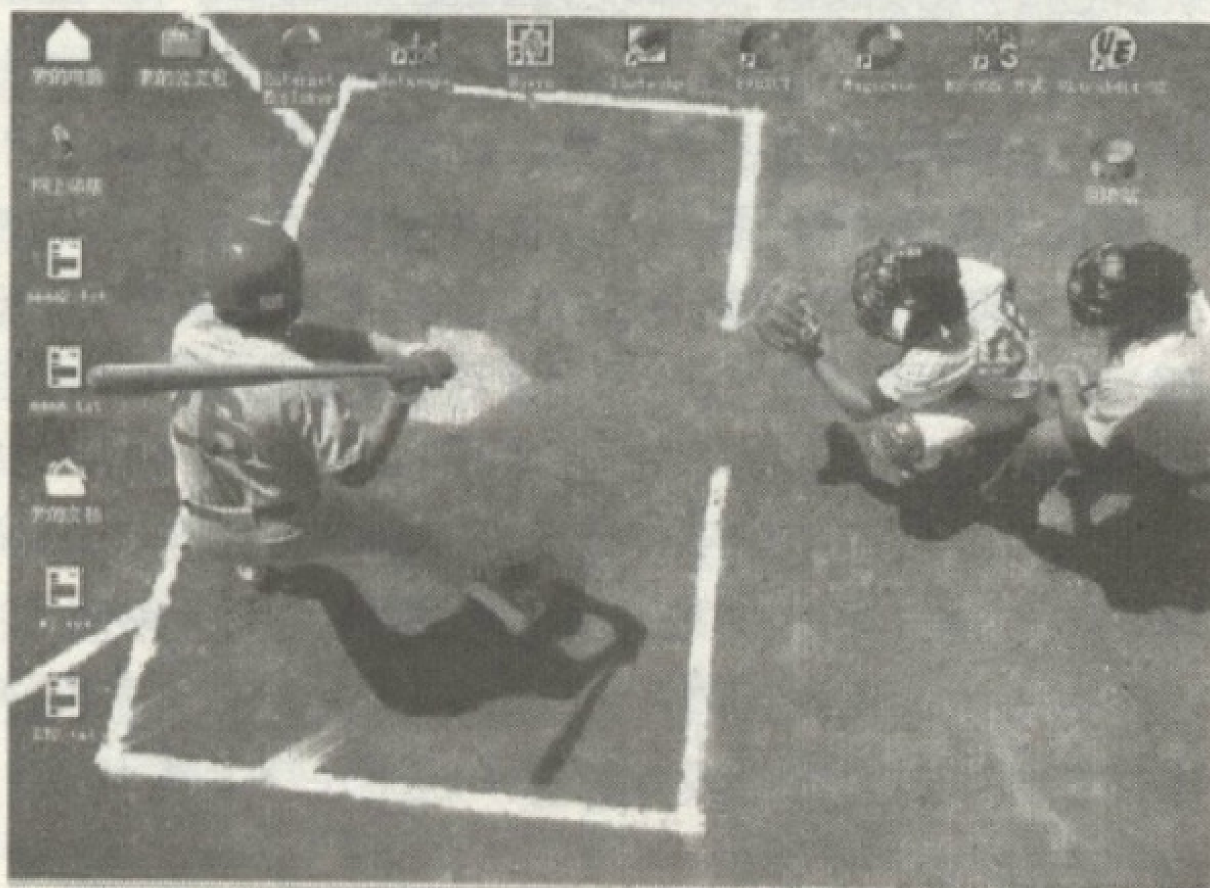
记得Plus95为我们的Windows 95带来了色彩绚烂的图标、亮丽漂亮的背景、多样化的声音方案、圆滑的字体、更加顺畅的窗口缩放等等……可Windows 98的出现，使Windows 95+Plus95的界面优势一下子就消失了。相信接触过Windows 98的人，第一印象便是它的界面比Windows 95的漂亮。不瞒大家，Windows 98内部集成的Plus中Desktop Themes这部分就包括Plus95和Plus for Kid的大部分布景方案，面对这些大家若是还不满足（除非你不愿让你的PC更漂亮），Plus98正是满足你这种心态的"良药"。

一、特胖

不知道是微软开发出的软件越来越糟，还是比尔真的以为我们都同他一样拥有个10G的硬盘，来了个300多兆的Windows 98后，Plus98 full install也要128.9MB!

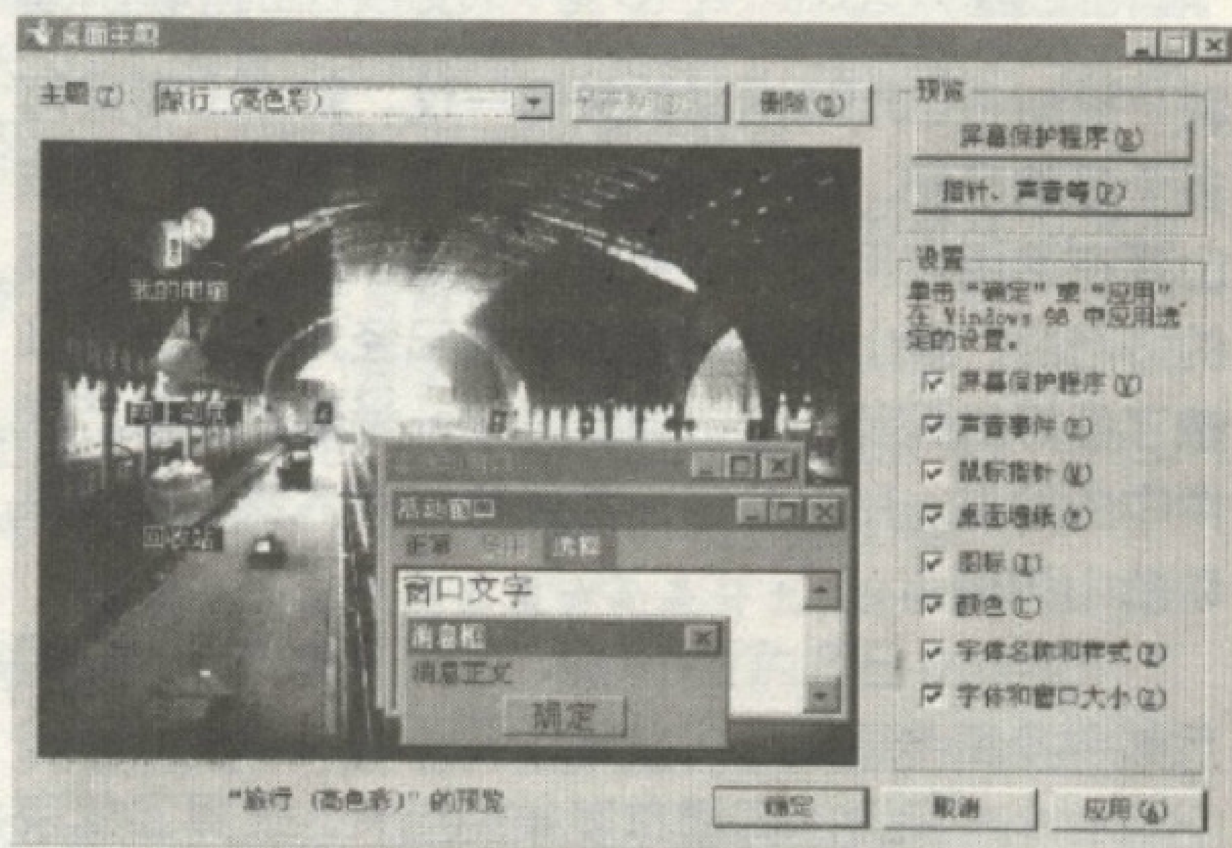
二、更加个性化

可别小看Plus98的布景主题，19个布景主题就吃掉57兆硬盘。不过全新的主题带给我们更加宽广的选择空间。一款名为Cityscap最适合于我们这些忙碌的人们（钢筋水泥的森林）。Falling!给热衷于回归大自然的朋友带来不错的选择。Fashion，女玩家可该乐了，这是一款女性化十足的Themes，尽管有点古老，要不怎么会叫作"时尚"呢？对那些"夜猫"而言也有福音啦，Horror这款布景足以让你感受夜的"黑"，如若你不觉它有点血腥的话。喜欢Garfield和Snoop的朋友在Plus98中也不会感到失望，而抽象主义者不妨也去翻一翻Plus98的布景，会有收获的哦。微软自然不会忘了为它的支持者准备一张视窗图，用心良苦啊!



三、一贯的作风

还记得Plus95附带的弹珠游戏吗？Plus98这回带来了数款GAME，微软的高尔夫1998 LITE带给你打高尔夫的感觉。Sega Soft的Lose your Marbles(遗失的大理石？)，不管它叫什么，告诉你这是一款很有活力的休闲Game。Spider Solitaire，玩腻了红心大战的玩家可以Happy了。



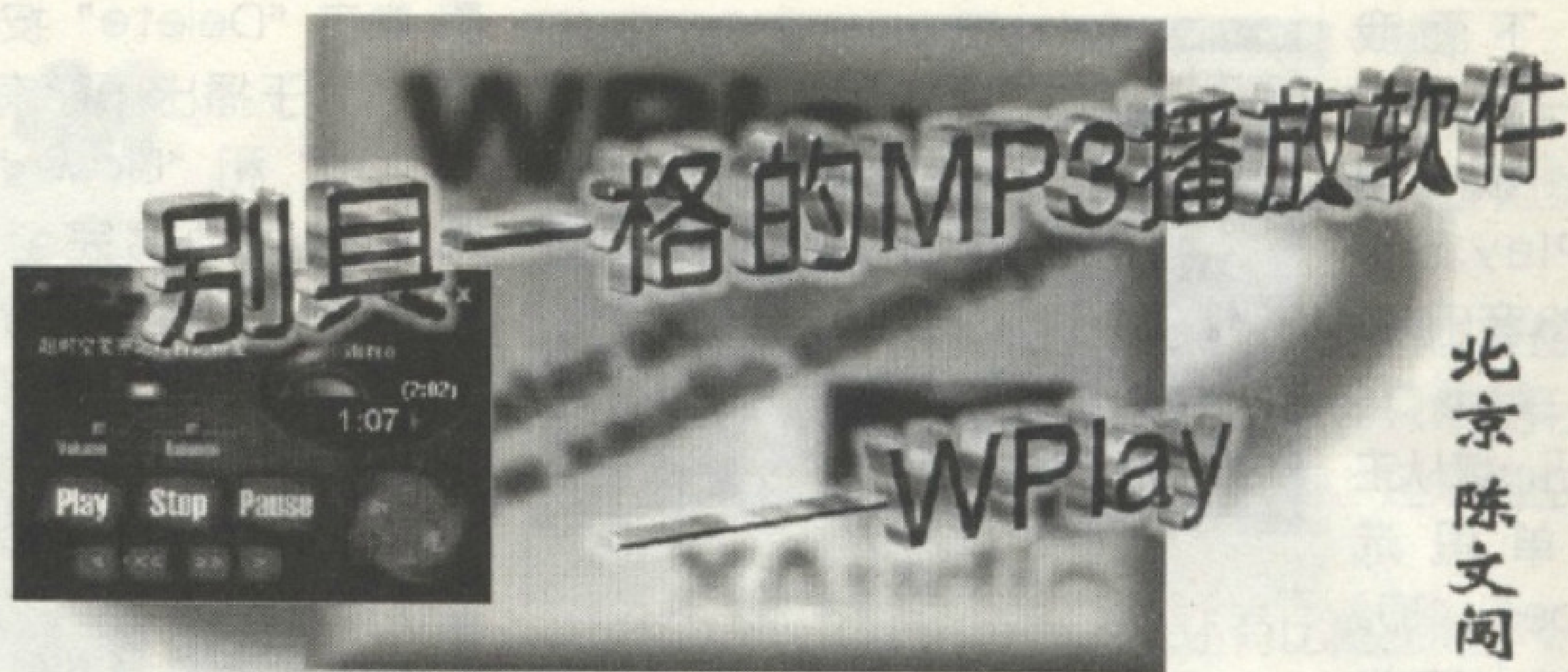
四、附件

Deluxe CD player比起原来那个CD player可算是质上的飞跃。有了Picture it! Express，相信专吃内存的Photoshop可以不必每每遇到险情便挺身而出了，Picture it! Express足以对付一般的情况。而像Mcafee VirusScan和Organic Art ScreenSaver之类的工具，都是非常容易上手的，我也就不必再多说了。

五、直觉

Plus98不错的，你也装一个吧。





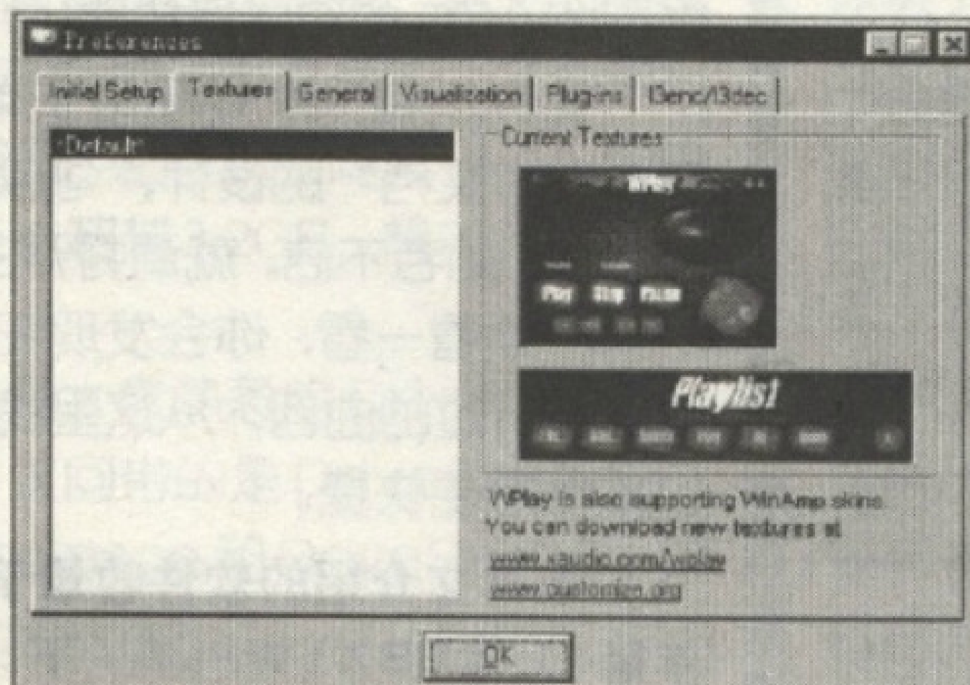
北京 陈文闯

流行的MP3音频压缩文件，采用了一种先进高效的压缩算法（MPEG Audio Layer-3），与普通音波文件（WAV格式）相比，通常能够达到1:15的压缩率，而且可以较好地保留原有的音质特色，因而大受欢迎，成为众多电脑音乐发烧友的新宠。

播放MP3音频文件，眼下有两种实现方式：一为硬件播放，已经有专门用于播放MP3音频文件的设备面世了。这种称为MPx Man的玩艺儿，外形和功能都极似光碟随身听DiscMan，当然只能用来播放MP3光盘，对硬盘或网上的MP3音频文件则无能为力，更别提进行格式转换和编辑了；其二便是为广大电脑玩家所熟悉的MP3播放软件，可以在电脑上随心所欲地播放MP3光盘和MP3音频文件，自行安排播放曲目和顺序，并且能够进行格式转换和一些简单的编辑操作。

MP3音频文件播放软件之中，以Winamp最为有名，其版本更新速度之快，亦令人咋舌。以笔者为例，在追随Winamp的十几次升级之后，终于有点儿厌倦这种无休止的跟风了，对Winamp的界面和插件也失去了往昔的痴迷。就在此时，结识了Wplay(笔者所用版本为1.5)，其清新的界面、完美的音质、强大的功能，立刻让我改弦更张，这下是真的要向Winamp说声“拜拜”了。

WPlay是完全免费软件，可以从http://www.xaudio.com/wplay下载，文件长度为470K，已用WinZip压缩打包。使用WPlay之前，先在硬盘上建立一个空白文件夹，将WPlay压缩文件解压至该文件夹后，不须进行安装，即可直接使用。不过，为方便今后快速调用，可手工为WPlay建立桌面快捷方式。



双击桌面上的WPlay快捷图标，屏幕上就会出现其主界面，采用了纯图形化的播放面板设计，显得非常明快大方。与Winamp系列相似，WPlay在播放面板按钮设计上，并未采用大多数软件的流行做法，即鼠标指针指向某个按钮，就会出现浮动条，对其功能作概括描述。为此，就再饶饶舌吧，对播放面板上各主要按钮和区域做简单说明：

＊播放面板左上角的圆形按钮，其作用是调出主菜单，只要单击它，屏幕上就会出现主菜单，等同于在播放面板区域单击鼠标右键。

＊面板最上边WPlay字样附近，可供移动面板之用，只要用鼠标左键点住此区域，就能随意移动整个播放面板。

＊面板右上角的2个按钮，从右到左，作用分别是“退出WPlay 1.50、显示简化播放面板”。

＊播放面板左上部的区域用来显示当前MP3文件名，可支持中文显示。

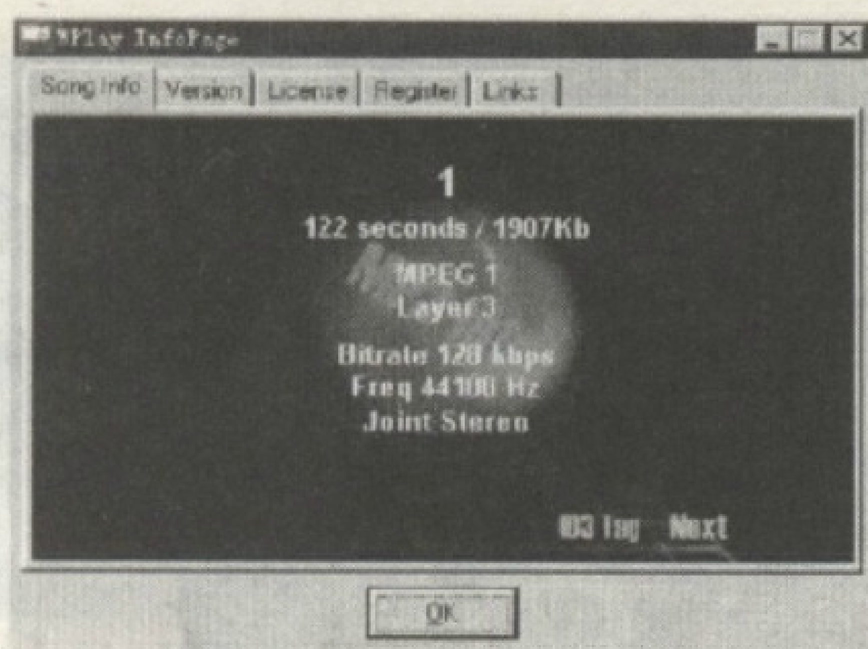
＊文件名显示区下方是播放进度指示滑块，单击它会变成双箭头状，拖动它就可以任意选择播放位置。

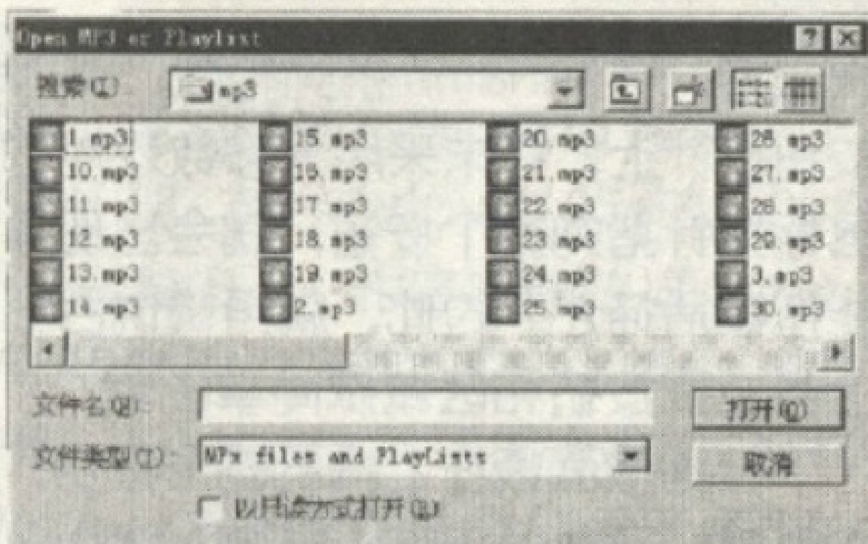
＊播放进度指示滑块的下方是音量和声道平衡滑块（分别标记有Valume和Balance字样），拖动它们可以调节音量大小和左右声道音强比。

＊播放面板左下方的7个按钮，分别用来实现“播放、停止、暂停、上一首、后退10秒、前进10秒、下一首”操作。

＊播放面板右下角的调节轮上，共有4个按钮。单击“－”按钮，可将WPlay播放面板最小化；单击“(”按钮，弹出选曲窗口；单击“PL”按钮，出现节目单编辑器窗口；单击“I”按钮，显示当前曲目的详细信息。

当选中某个按钮时，它就会变白显示。除使用鼠标外，几乎所有操作都可通过菜单和快捷键进行。





下面我们一起来试一试用WPlay欣赏MP3音乐吧。

单击“(”按钮，或从主菜单里选“Load...”项，将弹出选曲窗口，从中可以寻找存放MP3音频文件的文件夹，然后选中想聆听的曲目，单击“打开”按钮后，WPlay即可播放该曲目，其音质足可与其它任何MP3播放软件相媲美。与Winamp不同的是，从WPlay的选曲窗口中每次只能选中一个MP3文件，而无法同时选中多个文件，这是WPlay不及Winamp的地方，希望下一次的版本能够改进。

在播放MP3音乐的过程中，可以使用上面介绍过的各个按钮，调整音质音量、选择播放位置、显示文件详细信息等等。

采用“选一首播一首”的方式未免太繁琐了，尤其是在后台播放时，得一次次在WPlay和当前应用程序窗口间来回切换，简直不胜其烦！避免此种尴尬局面的最好方法，就是自己编制节目单，把喜欢听的所有曲目都挑出来，合理安排播放顺序后，再将节目单存盘，以后只要调用相应的节目单，就可以按照事先的设定，自动按顺序播放选定的曲目了。此时的你，再也不会手忙脚乱，而可以变得悠哉悠哉了。现在，我们就一起来编一个节目单如何？！

单击播放面板上的“PL”按钮，或选主菜单中的“Playlist Edit”项，都会弹出相同的节目单编辑器窗口。此编辑器同样采用纯图形化设计，所有功能按钮都集中于窗口上方。

单击“Add...”按钮，会出现一个小菜单，内容只有“File(s)和Directories”两项，我们可选取Directories项，这样一次就可以把某个文件夹中的所有曲目都调出来。如果这些曲目中，包含你不乐意听的，那么先选中它们（可以同时选取），再单击“Delete”按钮，即可将它们驱逐出去。如果你对于播出顺序有所要求的话，这时应该再使用“Up”和“Down”按钮进行一些调整，使得曲目的排列顺序完全合你的心意。最后别忘了点“File...”按钮将劳动成果保存下来哟。

除去以上介绍的常规用法之外，WPlay还有一些特色功能值得一试！

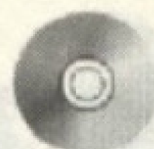
从主菜单中选Options...|Preferences...项，打开参数设置卡片集，先来看一看Icons卡片中有什么新鲜玩艺儿？刚看到卡片右半部的Register字样，你是不是有些迷惑：“不是免费软件吗？干嘛还要注册！”别忙，这里所谓的注册，乃是文件名注册，其作用仅仅是指定MPx文件和节目单文件在“资源管理器”或“我的电脑”里的图标而已。你可以移动卡片左半部的滑块，分别为MPx和节目单文件选一个漂亮醒目的图标，然后单击“Register Filetypes”按钮进行注册。

参数卡片集中包括MP3 to WAV卡片，表示WPlay可以用来进行音频文件格式转换。打开主菜单，也证实了这一点，其中包含了Convert to WAV/SND/AIFF/AIFC和Compression Manager两项内容，说明WPlay可将普通音频文件（WAV格式）压缩转变成MP3格式，也能将MP3音频压缩文件转换成WAV等4种格式。不过，且慢高兴，仔细看一看L3enc/L3dec卡片，你会发现这一切需要一个前提条件：你的硬盘中有L3enc.exe和L3dec.exe两个文件！原来WPlay只是一个外壳而已，真正的压缩/解压缩工作，是由另外两个著名的程序来完成的。如果你下载WPlay时，也顺便下载了L3enc.exe和L3dec.exe两个文件，那么恭喜你了！

WPlay还可以用来播放CD唱片，这可是高版本Winamp才具有的功能。从主菜单中选“Play Audio CD”，即可聆听CD唱片，而无须再去调用Windows95的CD播放器。

另外，WPlay还采用了类似Windows95开始菜单中“文档”的设计，可以自动保留最近播放过的曲目。如若不信，就请打开主菜单中的“Recent Files”项看一看，你会发现在下确实言之凿凿！对于已经听过的曲目，从这里找无疑要比打开选曲窗口来得方便快捷。

本文介绍的软件收录于《大众软件CD》1998年第11期BBX\WPLAY下。



Windows 98 系统工具应用指南

广东 蔡旋

Windows 98终于来了，令人恼火的是Microsoft只关心它的IE，忽略了附带的小程序们，幸好系统工具这部分除了有所更新外，还多了些新东西。别以为系统工具只有磁盘碎片整理程序和磁盘扫描程序啊，其它的工具有:备份、磁盘空间管理、剪贴板查看程序、系统监视器、资源状况，Windows 98新增的工具有:计划任务、驱动器转换器（FAT32）、磁盘清理程序、系统信息、维护向导、压缩代理，平时的你是不是很少用到它们呢?

一、磁盘空间管理、压缩代理

如今软件的体积简直是见风就长，多大的硬盘才够用呢。就拿我3.2GB的硬盘来说吧，这个年初还是主流的硬盘，现在已经感到空间紧张了，即使用上FAT32，还是无法超越3.2GB，想不花钱就增加容量，唯有压缩!

磁盘空间管理就是大家熟悉的DriveSpace，留心，Windows 98这回带的是DriveSpace 3，而不是以前的DoubleSpace和DriveSpace。以前的压缩工具虽然宣称压缩比为1:2，但多数是吹牛，每每在你安装新软件时才发现空间根本不如想象中的多，是不是很想把压缩盘臭扁一顿?

DriveSpace 3的压缩能力真的是提高了，和与之配套的压缩代理一起使用更是天衣无缝。DrviveSpace 3加强的能力包括:

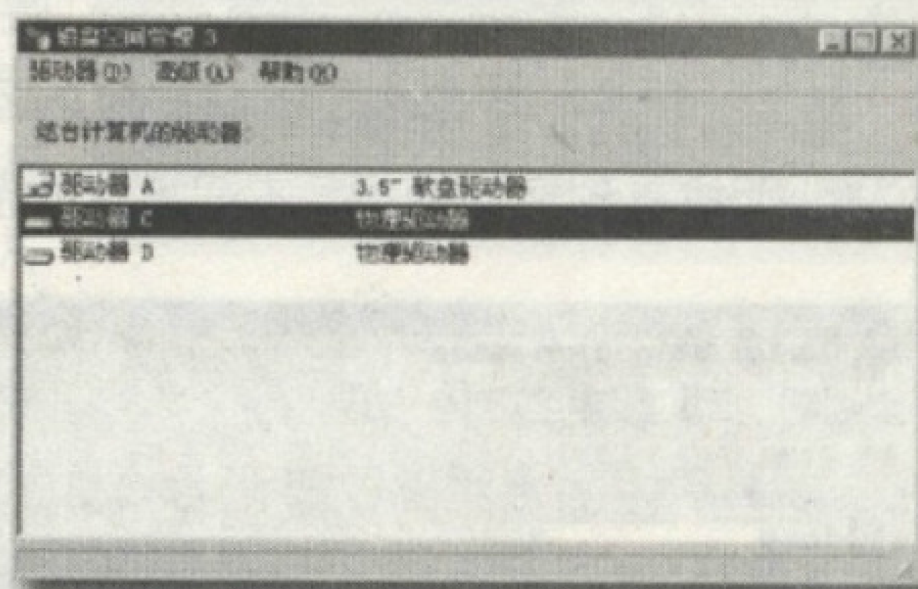
（一）在磁盘不整理碎片的情况下，也能够使用所有不连续的空间，而以前的压缩软件只能使用连续的空间，即使你是将整个硬盘压缩，还是有空间要浪费。

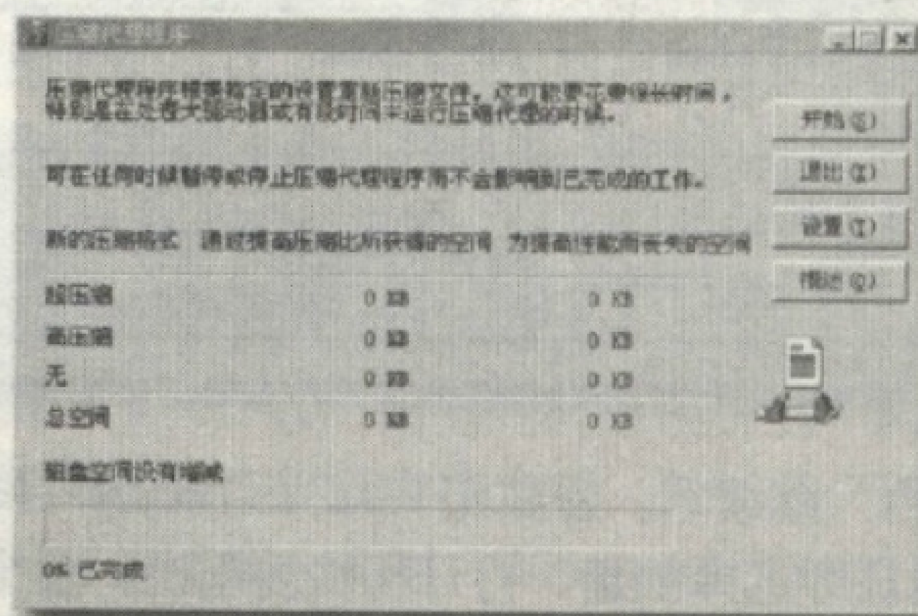
（二）通过运行压缩代理，还有比高压缩率更高的超压缩，能大幅增加磁盘的空间，当然，这么高的压缩率可能会对系统速度有所影响，所以默认情况下只是对长时间不使用的文件才进行超压缩。

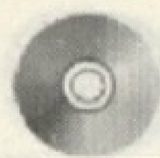
（三）压缩盘的容量可以达到2GB。

这么多的好处，很想体会一下吧，要是你还使用原有的DoubleSpace和DriveSpace，DriveSpace 3的升级功能可以将它们转换为DriveSpace 3压缩格式，而且只要不在真正的DOS下使用压缩盘，占基本内存100多K的驱动程序就再也不存在了。

没有压缩盘存在的情况下，新增加的压缩代理是不能执行的，别看它外表并不怎么样，可作用倒是蛮大的。它是通过对压缩盘里的文件重新以最高级的超压缩，使得原有的压缩盘的容量再次加大，通常压缩率越大，对系统执行的速度越慢，为了平衡容量与速度的关系，压缩代理在处理压缩盘时，除了对原有的文件重新压缩外，还会对部分影响性能的文件降低压缩率，以提高速度。多数时候都是提高压缩率的文件多于降低压缩率的文件，所以最后总有容量的提升。







就和Microsoft宣布Windows 95何时发布一样，不要相信压缩盘显示的容量，包括“我的电脑”的压缩盘属性和DOS的dir /c命令显示的总压缩率在内。压缩盘容量只是个预测值，它预测的方法和32X光驱的速度相同，都是个Max值，建议各位平时使用请心算除以2来得出其真实容量，而所谓的总压缩率只是个所有文件的平均压缩率。

试一试：

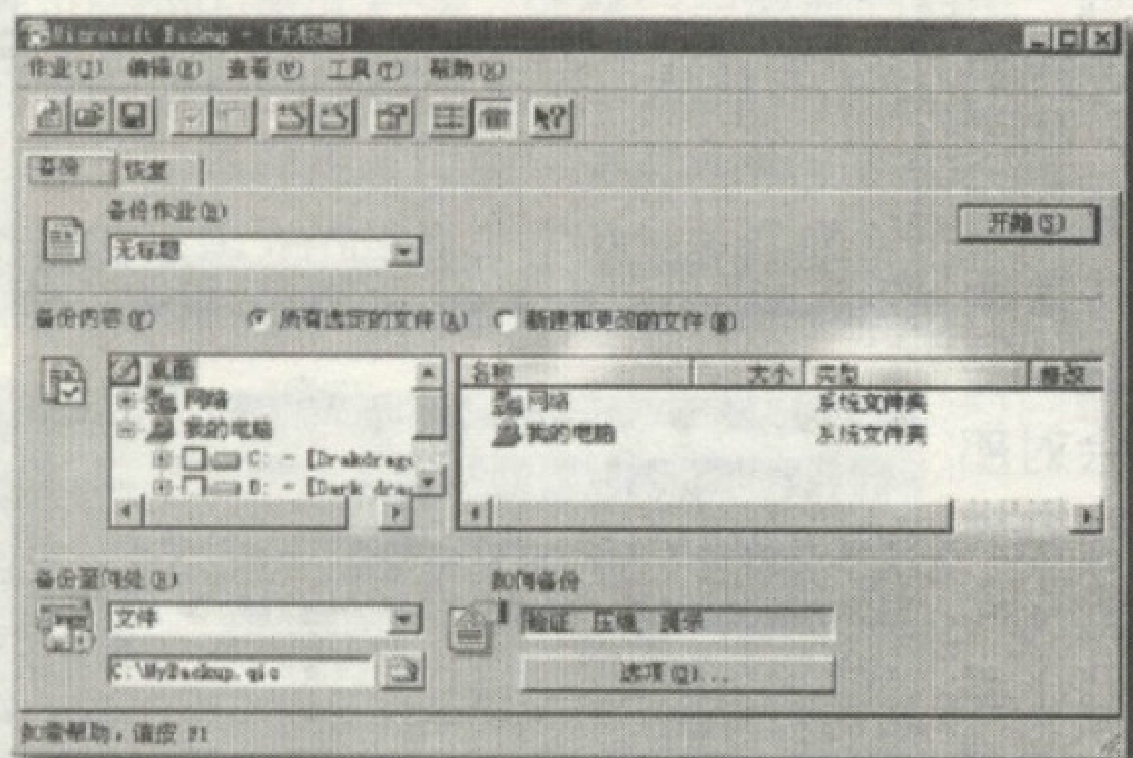
使用时建议你创建一个新压缩盘，而不是将原有的硬盘整盘压缩，这样即使压缩盘出了问题，仍不会对压缩盘外的内容有影响。在菜单上选择高级功能的创建新盘，设置新盘的盘号，不要使用它推荐给你的默认磁盘大小，应该给你的Windows 98留点虚拟内存的地方，按下开始键，如果没有系统盘就要制作一张，接下来就是等待5到10分钟的硬盘检测，完成后新盘也建好了，不用重启动马上就能用哦！

二、Microsoft备份

这是个被人遗忘的软件，从DOS到Windows，它都那么不受欢迎，新的MS备份仍然是别人的作品，按下帮助菜单的关于就能看到原公司的标志。

备份最吸引人的地方是经常更新时速度快，而不是只备份一次，若只备份一次，WinZip不是更好的选择吗。

第一次运行MS备份，它会告诉你一个莫名其妙的问题：找不到备份设备，不要被它吓倒，请选择



“否”继续吧。好象和WinZip的向导一样，一上来就让你选择创建、打开和恢复备份，整个操作还算不错，没有以往DOS的MS Backup那样复杂。

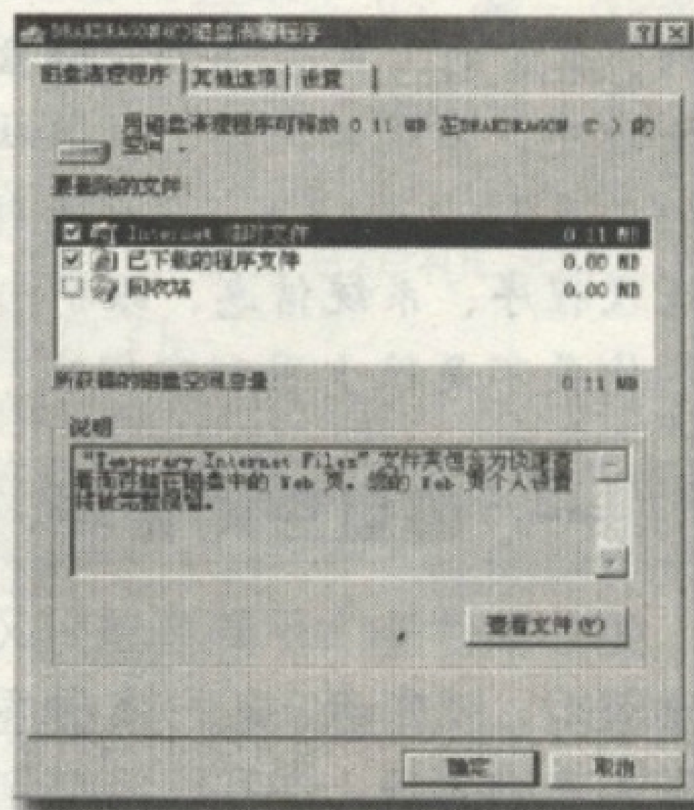
后来我又发现麻烦之处并不少，想多操作几次，经常要你自己按下刷新键，要不你想要的不会出现，相信没有人喜欢使用软盘来分卷备份，包括MS备份在内，没有一个软件能让多盘操作更容易些，不要只以为你只受这一次罪，在恢复时仍然如此：刚将这张备份盘拿出，换上其它软盘，过一会又见提示插入刚才那张。

什么叫QIC？QIC是Quarter-Inch Cartridge（四分之一英寸盒式磁带机）的字首组合，它指用于数据存储的盒式磁带机标准，Microsoft备份生成的文件就是使用这个叫qic的扩展名，难道用MS备份的人都有磁带机吗？

生成的备份文件虽然已经过压缩，但无论如何也比不上专业的压缩文件，此中比其它软件较好的是，可以把注册表也备份进去。令人不解的是，当你双击备份文件想恢复时，Microsoft备份的的确确启动了，但却不知道你想要恢复。难道真如QIC的解释一般：Microsoft备份真的不适合用在PC机上？

三、磁盘清理程序

维护硬盘除了整理碎片外，清除无用和不用的文件也很重要，Windows 98这回就配了一个，而且与系统紧密结合，每当磁盘空间太低时，它就会自动启动，帮助你寻找磁盘中没有用处的文件，但通常找到的无用文件太少了，因为它所定义的无用文件有限，仅仅包括：

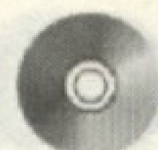


（一）临时安装文件，这些文件是由以前运行的安装程序创建的。

（二）已下载的程序文件，包括ActiveX控件和Java程序，某些网页会从Internet自动下载它们，并保存在你的硬盘的Downloaded Program Files目录中。

（三）回收站，回收站就是你自己删除的文件，如果不对回收站清空的话，文件是不会被删除的，当然空间得不到回收。

（四）临时文件，程序有时会将临时信息储存在TEMP目录中，等程序运行完毕，它们通常会自动删除这些信息，但遇到特殊情况可能造成没有删除

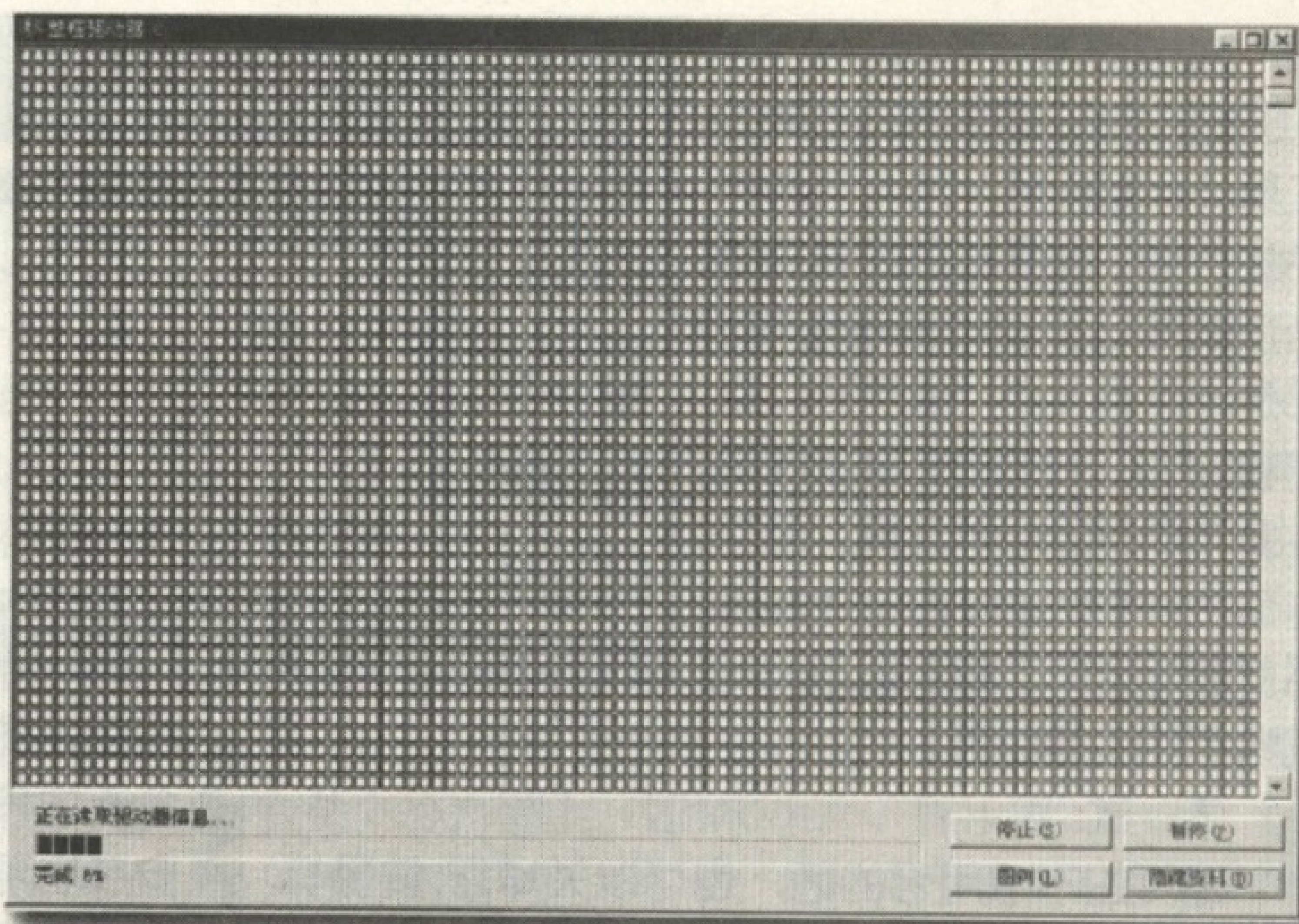


就退出了。

（五）在根目录上旧的磁盘扫描文件，每当磁盘扫描程序检测您的磁盘有错误时，它会将丢失的空间作为文件存在磁盘根目录里，这些文件多数都是没用的。

（六）Windows 98安装临时文件，如果Windows安装程序未能成功运行，它可能会将部分临时文件留在磁盘中，这些文件毫无用处，应予以删除。

（七）删除Windows 98的卸载信息，安装Windows 98时，安装程序将保存与Windows先前版本有关的信息。如果您能确定不必返回前一版本的Windows，就应删除这些文件。



磁盘清理程序的功能实在不怎么样，远没有专业的反安装软件强，清除Internet临时文件、回收站、垃圾目录\TEMP等东西虽然是最安全不过的，但它们又能占用你多少空间呢。

磁盘清理程序的第二栏选项卡上是其它选项，这是由控制面板的“添加／删除程序”功能和FAT32组成的，并非自己的功能，磁盘清理程序似乎每次只让你清除一个硬盘，你不能要求它一次整理完所有的磁盘，想到每整理完一个然后要关闭磁盘清除程序再启动，真够累的，如果你没有其它清理软件可选择时，磁盘清理程序或许值得一用。

试一试：

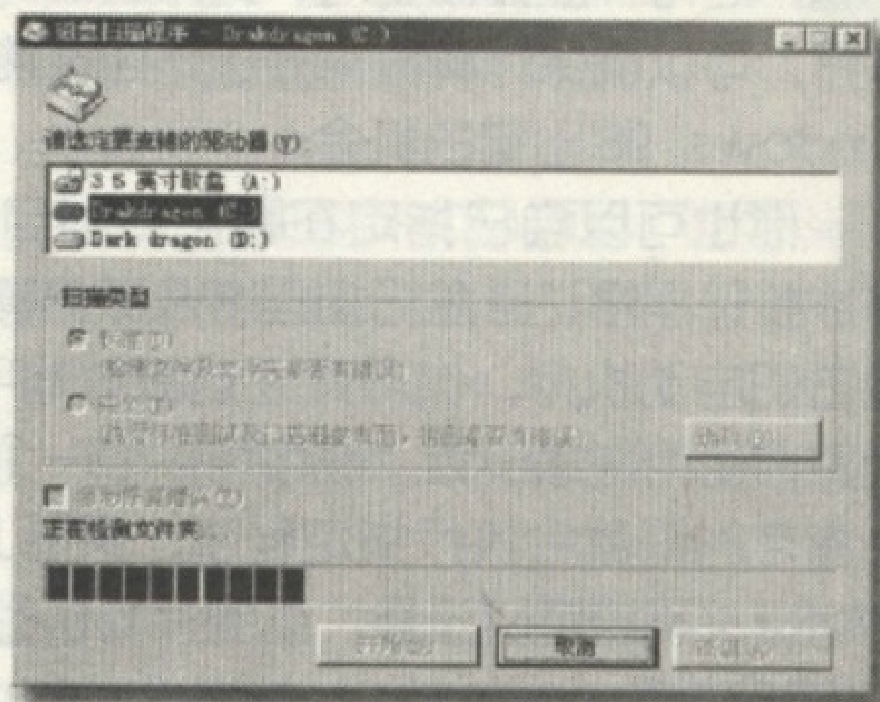
每回硬盘空间不足的提示，有没有让你心烦，把第三栏选项卡上的设置勾勾去掉就可以了。

四、磁盘扫描程序、磁盘碎片整理程序

在系统工具中，没有比这两个更重要的软件了，除了Symantec公司，很少有人开发这类软件，就连Windows 98配套来的都可能是Symantec公司的产品。想起Windows 95刚问世时，如果Microsoft不提供这两个可在Windows 95中运行的程序，我们真不知道要到哪儿去找这些软件来用。

Windows 98的磁盘扫描程序一直来都是我们的好帮手，运行起来都十分稳定，只是速度慢了点，虽然没有Norton Uilites的强，但也足够我们用的了。

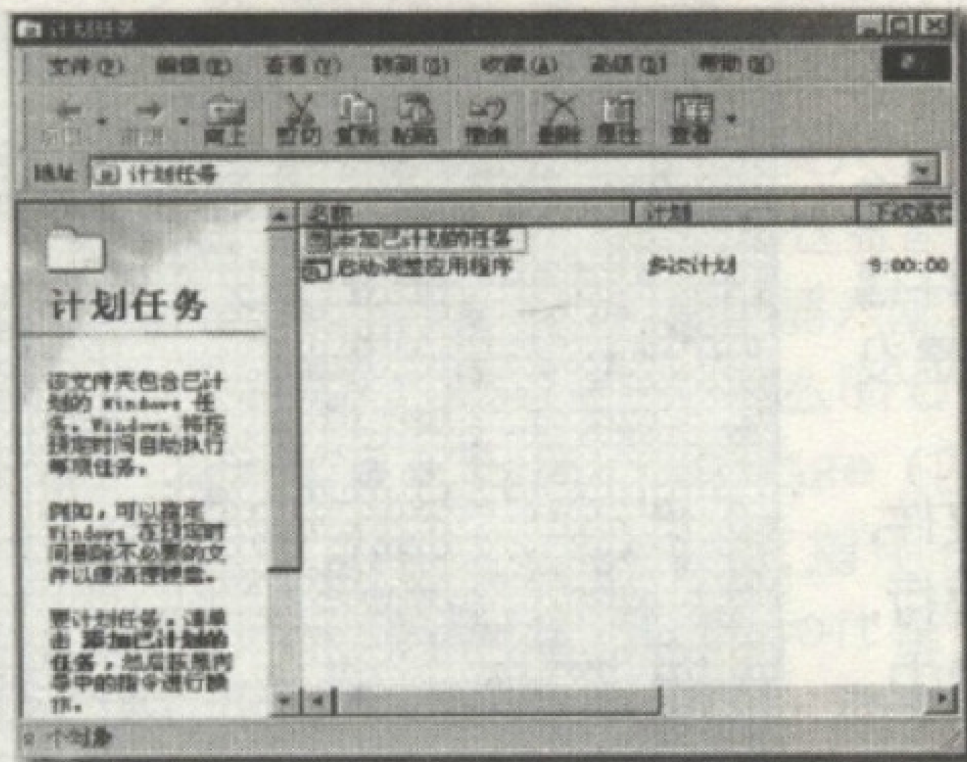
磁盘扫描程序还支持压缩磁盘及FAT32的扫描，如果你中途死机，重新启动时DOS版的Scandisk会先为你检查磁盘，Windows 98这次决不会再让你按一下键才开始或结束，而是全自动的执行。



不要太过得意，想在进行磁盘碎片整理时，还听着你存放在硬盘的MP3歌曲。你或许知道整理磁盘要很长时间，而不想浪费这段时间才进行其它工作，但所有对整理磁盘的操作都会影响到它，磁盘碎片整理程序会暂停下来，并重新开始。程序一开始并不会警告你，直到这样的影响达到20次才提示你，如此如此，时间不更长才怪呢，最好还是趁整理的空闲去睡一会儿。

五、计划任务、维护向导

Windows 95最严重的问题是系统的不稳定性。系统常常因为安装软件的众多，天长日久地积累了各种各样的问题，同时，Windows 95也缺乏类似的维护工具，如今，Windows 98的维护工具已经准备充足了，但又有多少用户懂得多长时间运行它们一次。



在你安装Windows 98的时间，安装程序早已把新的工具“计划任务”加入自动启动的行列。屏幕右下角时间的旁边就是它了。“计划任务”程序是将任务（如“磁盘碎片整理程序”）安排为定期运行或在最方便时运行的工具。每次启动Windows时启动计划任务就跟着运行，待到指定时间就执行相应的任务。

试一试:

你真的不想用它的话，也可以关掉它:按鼠标左键两次就可把计划任务打开，选择高级菜单的终止计划任务程序即把它禁止住了。

维护向导实际上是个设定工具软件何时执行的程序，这样便能加速程序的运行，检查硬盘有无问题，还可释放磁盘空间。安排这些实用程序定期运行，可以确保计算机常处于最佳性能状态，减少Windows 98出错的机会。

你也可以自己指定在哪些时间自动启动磁盘碎片整理程序、磁盘扫描程序及磁盘清理程序，但要它们自动执行，你得保证这段时间电脑要开着，如果你使用快速设置，很可能给你一个错觉，每天到指定时间就会执行指定程序，实际上并非如此，你可以采用自定义设置，或到计划任务那儿查看一下便明白了。

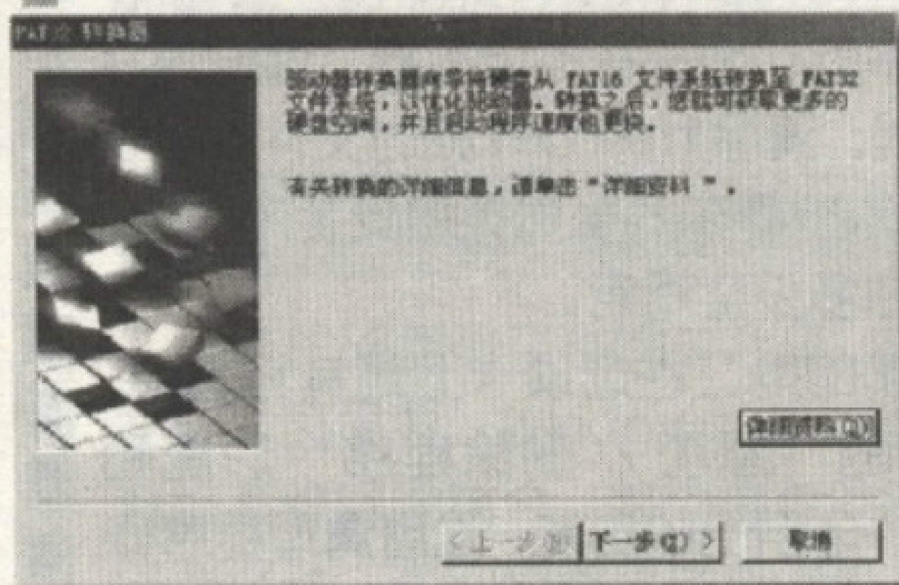
若你还使用FAT16，维护向导会提示你是否转换;计划任务没有打开，维护向导会自动打开它;当你的电脑支持电源管理时，即使在挂起时，到了执行任务的时候，系统会自动唤醒。

六、驱动器转换器（FAT32）

32位的Windows 98，32位的分区，128位的显卡，位的每次提升，总能带来巨大的变化，平白无故从FAT16升级到FAT32就多出了28%的空间，怎么能不让人眼馋。Microsoft说:FAT32是增强的文件分配表文件系统格式。如果您的驱动器使用了这种格式，则会在驱动器上创建多至几百兆的额外硬盘空间，从而更高效地存储数据。此外，可使程序加载加快50%，而使用的计算机系统资源却更少了。

试一试:

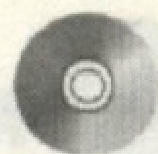
无须我再重复，要是你还未用上FAT32的话，快快启动驱动器转换器（FAT32）。如果对C盘进行转换，它会警告你只有Windows 95 OSR2、Windows 98和还未上市的Windows NT 5才能正常识别，其它操作系统不能使用FAT32的分区，不用管它，因为我们转换的信心早已坚定。等一下，瞧瞧你是否安装了多重启动的System Commander，否则到后面会无法转换，现在就将System Commander反安装后再进行，而且System Commander一定得用3.09版本以上才能识别FAT32，继续下去会对系统存在的反病毒软件及磁盘工具程序进行检测，一切可以的话才退到DOS下进行转换，不要相信它所说的要几个小时，实际上是非常快的，对一个容量600MB的分区转换，从刚才到现在只过了几分钟，转换完毕后还会自动对分区进行碎片整理，快点停住它，否则你会白白在这耗上1个小时，大概之前所说的要几个小时可能就是指这里。



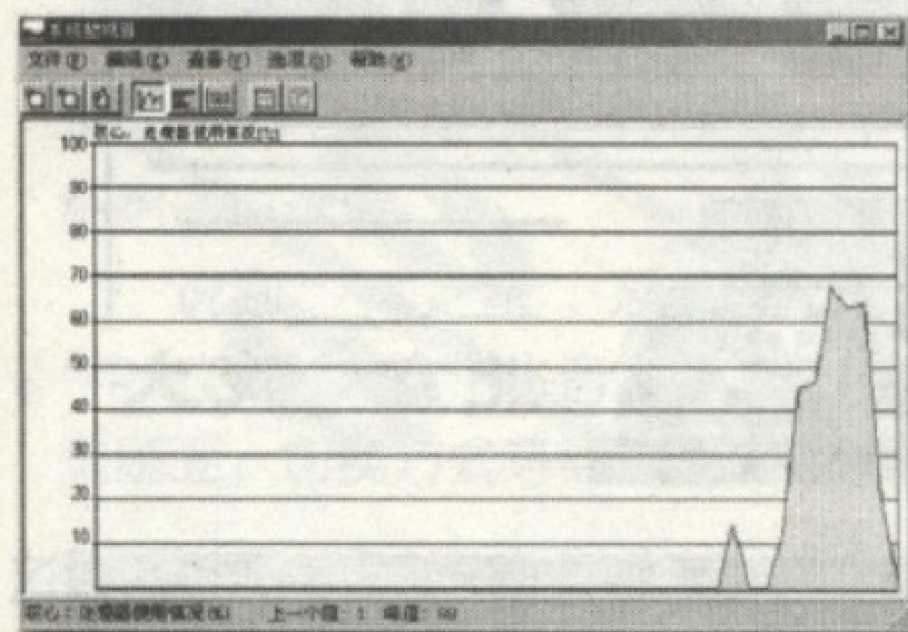
转换为FAT32格式后，便不能再转换回FAT16了，因为驱动器转换器（FAT32）并没有这个功能，大家如果真的要回到过去的话有个叫Partition Magic可以做到。FAT32也有不方便的地方，部分磁盘工具与FAT32不兼容，这意味着你不能再使用它们，除非该软件的制作商推出了新的FAT32版本。FAT32的分区进行碎片整理所需的时间实在太长太长了，对一个使用了700MB的分区整理一次花了将近1小时，而一个使用了1300MB的FAT16分区只花了25分钟。FAT32对程序的加载，并不会有明显的加快，有时反而会因为文件碎片太多而延慢。

七、系统监视器、资源状况

从Windows 95就有的系统监视器和资源状



况，一直未受到人们的重视，即使知道的人也只认为系统监视器只能显示CPU的使用情况，实际上它还可以监视到核心、内存管理程序、磁盘高速缓冲、文件系统和Dial-Up Adapter，内存管理程序是监视系统内存的使用情况，够不够内存一目了然；核心则能表示你的CPU快不快，尝试增加一些有用的项目，如内存管理程序中的：未使用的物理内存和已分配的内存，来察看你的内存是否够用。



试一试：

请选择图表菜单，然后调整原本的默认值5秒为1秒，这样系统监视器监视也更频繁，所有事件也能即时得到反映。

资源状况能监视您的程序已经使用了多少系统资源，它能提供GDI（图形设备接口，不是C&C哦）及USER（用户）等资源使用情况，你运行的软件和打开的窗口越多，它们消耗的越多，我的经验告诉我，不让它们低于40%，否则Windows会不稳定。

八、系统信息

要是没有看到电脑启动时的配置信息，又不借助其它软件的话，在Windows 95中你会连电脑是几86都不清楚，唯一可以知道的是物理内存，这种状况在Windows 98中得到改善，Microsoft新提供的一个“系统信息”来帮助你了解自己的电脑。

Microsoft的原意是让系统信息来帮助他们解决种种的问题，因为多数用户在告诉他们出现问题时，并不能说清当前Windows的详情到底如何，这回系统信息则能收集系统配置信息并保存在文件中，使得技术人员能掌握实际情况来解决问题。

与其它检测软件不同，Microsoft的系统信息并不注重于硬件的检测，而是注重硬件与Windows有关的以及Windows系统本身的信息。系统信息能显示出每个驱动程序的名字、说明、制作商、版本、日期、文件大小、在注册表的位置、资源的分配情况，非常的详尽，其它同类软件所不知道的东西它都有。

当你需要有关计算机的信息就可运行系统信息，屏幕显示硬件、系统组件和软件环境共三个类别的信息。

（一）资源并非是指硬件，而是提供与硬件有关的设置，即DMA、IRQs、I/O地址和内存地址，其中的“冲突/共享”项目可为共享资源或发生冲突的设备提供帮助，有助于查找设备的问题。

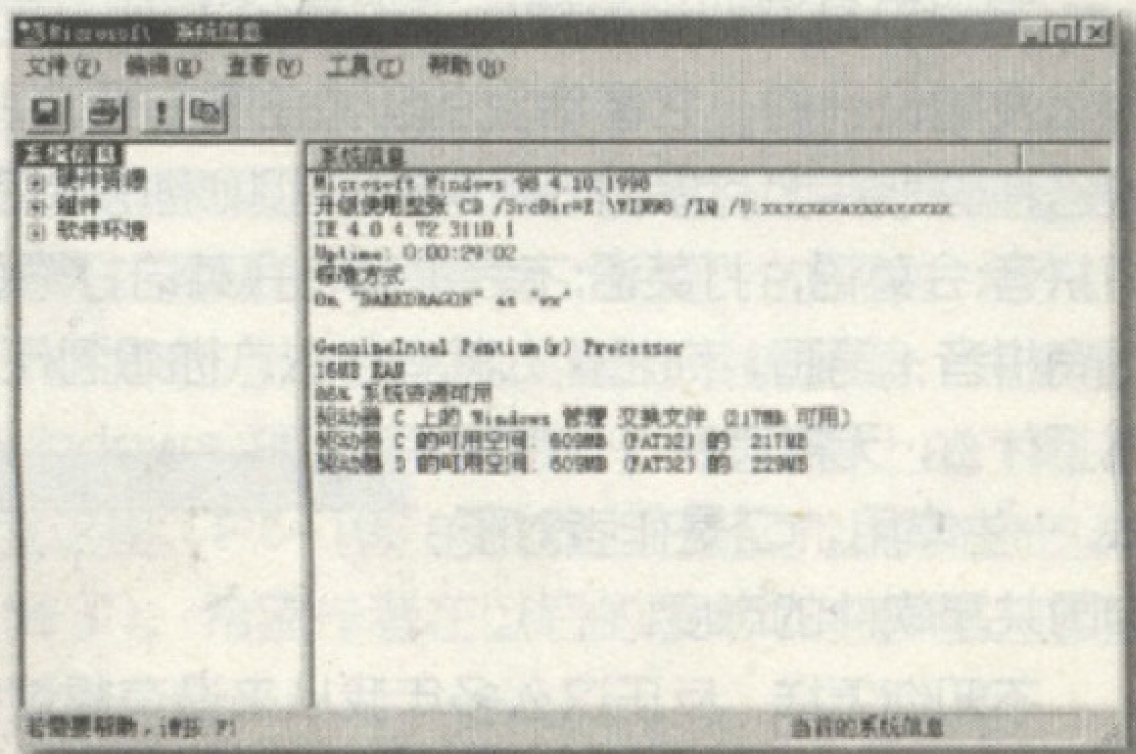
（二）组件显示有关Windows配置的信息，多数是外设方面的，如Modem、显示器、USB、红外线、网络、CDROM，组件用于确定设备驱动程序、网络和多媒体软件的状态。另外，综合驱动程序历史记录显示对组件的时间方面的更改。

（三）软件环境显示当前电脑内的软件的环境，可看到正在运行的软件、当前装载的驱动程序及其版本信息，对单个项目，还可以用基本的、高级的或历史的系统数据的选择来表示。

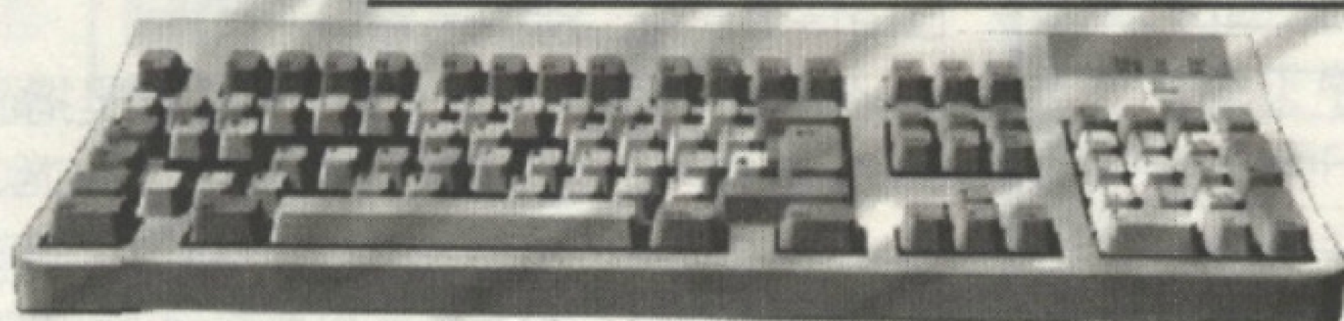
试一试：

在组件的多媒体下的CDROM项目，你可以在这里测试到光驱的速度和其CPU占用率，放一张光盘到光驱，然后再点一下CDROM，过一会便能看到这些信息，但并不很准确，大概与你所用的光盘有关。

对我们普通用户来说，系统工具最吸引人的地方并不在于你看到的信息，毕竟这些信息实在深不可测，请注意一下系统工具的工具菜单，因为菜单里隐藏着一群小工具，它们是报告工具、更新卸载程序、系统文件检查器、签字验证工具、注册表检查程序、自动跳过驱动程序代理、DR.Watson、系统配置实用程序、版本冲突管理程序，它们究竟有什么作用呢？



Internet上的拼音输入法集



北京　庞大

有人说，中国的共享软件、免费软件一直没有得到很好的发展，这在一定程度上制约了中国整个软件行业的发展，其实，在制约共享软件、免费软件发展诸多原因之中，重中之重是流通渠道不畅，使得好的个人软件无法被大家所知、所用，虽然进入90年代以来，很多个人和组织为共享软件和免费软件的流通做出了不小的努力，但诸如会员制、软盘拷贝等手段与“随手可得”的境界相比还是多少有些杯水车薪的感觉。

后来，一种新的媒介使得这一切发生了质的变化，不用我说你也知道，那就是——Internet！在Internet上，你可以找到一辈子也下载不完的共享软件、免费软件和商业软件的Beta版本，小到ACDSee、WinZip，大到Communicator、IE（IE5以后倒是反而小了）甚至Windows 98……怎么好象都是老美的东西？！是呀，这也反应了一个国家软件发展的程度，不过今天我们国人的作品也在Internet上流传得很广了，最具代表性的可能要算是张小龙的FoxMail了（下载地址www.aerofox.com），我和很多的网友在下载之后一直在用它，你呢？

好了，书归正传，下面我们谈一谈在Internet上流传开的几种新的拼音输入法——

一、中西合璧——万能码

万能码是深圳世强软件工作室的主创人员邓世强发明设计的，它留给我的印象主要有两点：一是各种码“混用”，或者按照作者的话叫“你会拼音，打拼音；会英语，打英语；不会拼音不会英语打笔画；还有拼音+笔画。你想什么就有什么，你想到什么就打什么，无需转换，一学就会，一生享用。”二是作者对于中国共享软件的态度。

万能码

不知你怎样，反正这么多年我从来没有想过会在中文输入法中加入英文的成份（如果你也有过这样的想法，不妨与邓世强先生交流一下），而似乎真的“真理总是掌握在少数人手中”，当我用到邓先生的万能码时，在意识到这其实不仅仅是“翻译”的问题——本来太多的软件就是英文版的，我们本已经习惯“File”、“Edit”一类的“专用语”，我们眼里见的是“File”、“Edit”，而头脑中（人的思考是与语言相关联的！）想的就是“文件”、“编辑”，只不过进入头脑是进行一个“宏替换”罢了，然而这次邓先生给我们提供了另一种意义的“所见即所得”——当你从键盘敲入“File”、“Edit”时，跳入你的Word文档的就是“文件”、“编辑”！记得当初一位朋友向我推荐这个软件时用的是更诱人的一个例子——当时看他在中文输入法中键入Apple，我真的以为他在开玩笑，然而当“Apple”在转瞬之间变成“苹果”时，我真的折服了，这也是为什么我要把它推荐给大家——它算不上最好的输入法，甚至还有很多的Bug，但它真的很有新意，真的值得你一试。

作者没有说他喜欢音乐，但在他的帮助文件中嵌入了很多Midi文件，还专门制作了“爱在九七”音乐盒，他也没有说他以前习惯用UCDOS，但他把他输入法隐藏/显示设置成了Shift键……对了，还有一项少不了的——万能码的下载地址和作者的Email。

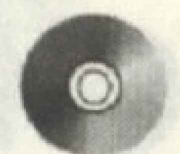
www.chinaunion.net

http://szok.yeah.net

http://wnm.yeah.net

http://www.zhanjiang.gd.cn/nethome/szok

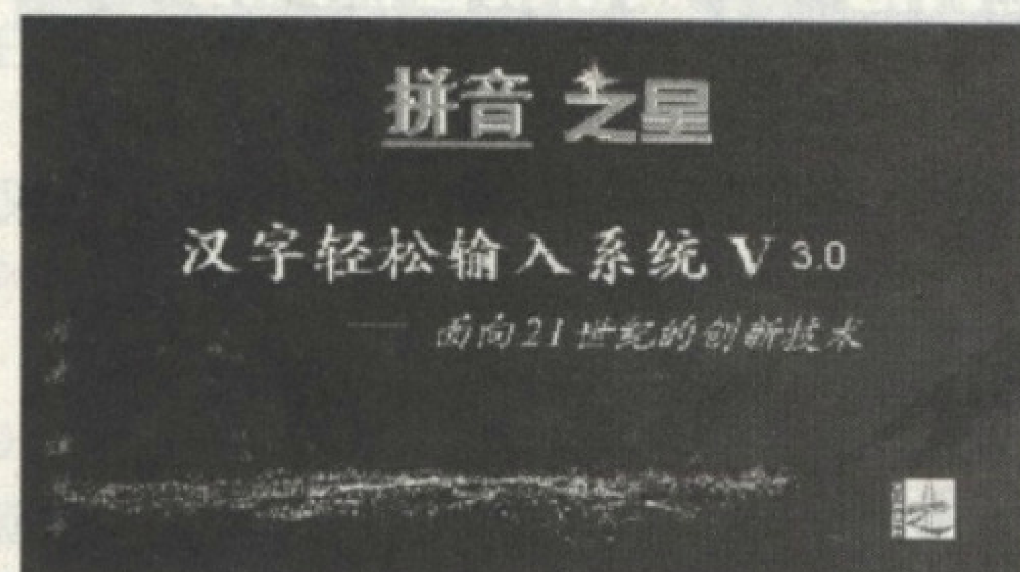
szok@163.net



二、拼音之星

在今年9月初，几处大的论坛上都出现了关于“拼音之星”的宣传（坦率地讲，宣传有点做作的感觉），笔者也顺着URL去Down了一份，在这里介绍给各位读者。

说到“XX之星”，恐怕每个人都会想到著名的“中文之星”，这个拼音之星不仅名字相似，而且启动画面、切换方式等等，无一不像。启动画面不用多说，你一看就知道了，大概蓝色背景上就差中文之星那一道著名的闪电了；切换方式嘛，Ctrl是中文之星的习惯……看来作者谭亚军先生对于中文之星有着深厚的感情——除了上面的特性之外，他还专门制作了一版“拼音之星 for 中文之星专用版”，这个版本你可以在方正新天地的中文之星站点下载到。第一次在这里看到，我真的以为“拼音之星”是“中文之星”又研制的一道招牌菜，看到旁边注明的“用户特别推荐”才明白是谭先生苦心经营的结果。在拼音之星当中，对于拼音的智能识别做了不少的工作，与以前的产品相比，恐怕最大的特点在于它把全拼、简拼和不完整拼音融合在了一起，可以同时输入而互不干扰，其中在双拼的兼容性上（在国内做拼音输入法，这是必须考虑的一个问题），它照顾得很全面了——中文之星、四通利方RICHWIN、UCDOS、CCDOS、智能ABC、自然码，当然还有双拼输入法的祖师爷，著名的刘氏双拼也列在其中。



不仅双拼它兼容了很多，在输入方法上也实现了词语拼音输入与整句拼音输入的集成——你敲词语它就是词语，敲句子它也一样能够认得，这对于习惯词语输入和习惯句子输入的用户来说都会觉得比较熟悉。

全拼 大众软件
1软禁 2热键 3人机 4人间 5仁杰 6仁鉴 7人迹 8人家

如果你仔细看过拼音之星的帮助，还会发现一个被提及的东西——谭码，给人的感觉是在智能拼音输入法当中，谭码已不那么重要，或者说不是核心的地位了，但拼音之星还是在内部兼容了谭码，并且在高速盲打时，谭码是一件利器。显然这谭码是谭亚军先生早年的作品，后来被融入了今天的拼音之星当中，看来谭先生研究汉字输入有年头了。祝愿他的拼音之星能够取得成功！

其它的功能，象模糊音纠错等，现在倒是不新鲜了，似乎所有的拼音输入法都已经把它加了进来——想想也是，有时智能在程序上并不是什么难事，只要想到了就行，倒是符号输入在拼音之星中做的比较有个性，本来嘛，原先输入符号经常要用字处理软件中的“插入”功能，而在拼音之星中，你用键盘和拼音就可以输入希腊文、俄文、日文、英文、标点、制表符等符号，这应该算是个新功能吧，不过你需要适应一下才觉得舒服。

下面还是谈一点技术问题吧。我不知道你第一次使用拼音之星时想到什么，反正我第一次见到它的界面时，想起了前两年曾风行一时的“自通汉字句子输入法”，在前面的文章当中我也提过它，算是汉字句子输入的开山鼻祖吧，当时它就是使用这样的用户界面，并且在技术上使用的是“系统钩子”方法。这个拼音之星又如何呢？给我的感觉是差不多，差不多也是这样的技术先把所有键盘的输入都拦截在自己的程序当中，然后进行智能拼音的处理，把相应的汉字发送给应用程序（比如Word）。其实这样的技术把东西做出来是可以的，没有什么问题，但要是说真正做成一个完美的商业化的“商品”（是“商品”，而不是“产品”），我个人觉得似乎还需要改进，至少现在的效率还不能满足要求。举个例子来说，当它的程序在处理时，对于外部的键盘消息响应不是太好，就是说如果你敲键盘敲得太快，发现它有时会有“丢键”的现象，另外，由于这样的方法会占用大量的系统资源，导致整个Windows 95的系统性能在一定程度上的下降（在我这里，P5-166的机器上已经可以感觉到这种下降了），希望作者在以后的版本中能够在这方面多考虑一些。

说技术问题，还有一点，就是无论拼音之星，还是前面的万能码，都没有采用Windows 95标准的输入法格式，而是作为单独Windows应用程序的身份出现的，这样的问题就是前面提到的，在将汉字发送给字处理软件时，可能会出现问题（在万能码中，由于为了兼容Windows 3.1，程序是用16位编写的，偶尔在Windows95上会出现乱码），那么也许你会问，为什么大家都用这样的方式呢？就这个问题，我与万能码的作者进行了探讨，邓世强先生的说法是“这样做主要是为了自由外挂于多种中英文Windows系统，当然目前也正在找更理想的实现方法，新版可能将会提供标准内置与自由外挂相结合”，看来问题就出在这里，就出在通用与标准的冲突——如果做成了标准的中文Windows 95输入法，就不能在英文Windows上使用，所以国内很多的汉字输入法就选择了“独立程序”的方式。当然，“很多”不是“全部”，下面要介绍的“知音键盘”就制作成了标准的中文 Windows输入法。

三、双拼知音——知音键盘

在今天介绍的拼音输入法当中，这个知音键盘是我使用得最少的一个——没办法，我毕竟不习惯使用双拼，而这个“知音”却又单单找“双拼”交朋友，所以我……不过这个输入法还是不错的（做成了标准的中文Windows 95输入法，只能用于中文Windows 95，甚至连安装程序的文件名都叫“知音键盘.EXE”）。

在知音键盘中，我们可以找到几种作者的独门技术，这其中包括其核心的“自动组词”技术，当然独门技术还不止这些，比如在单字输入时，作者把一、二级汉字做区分处理，这在别的输入法当中也是很少见的，还有符号的“动态变换”技术，为汉字与符号的混合输入提供了方便。

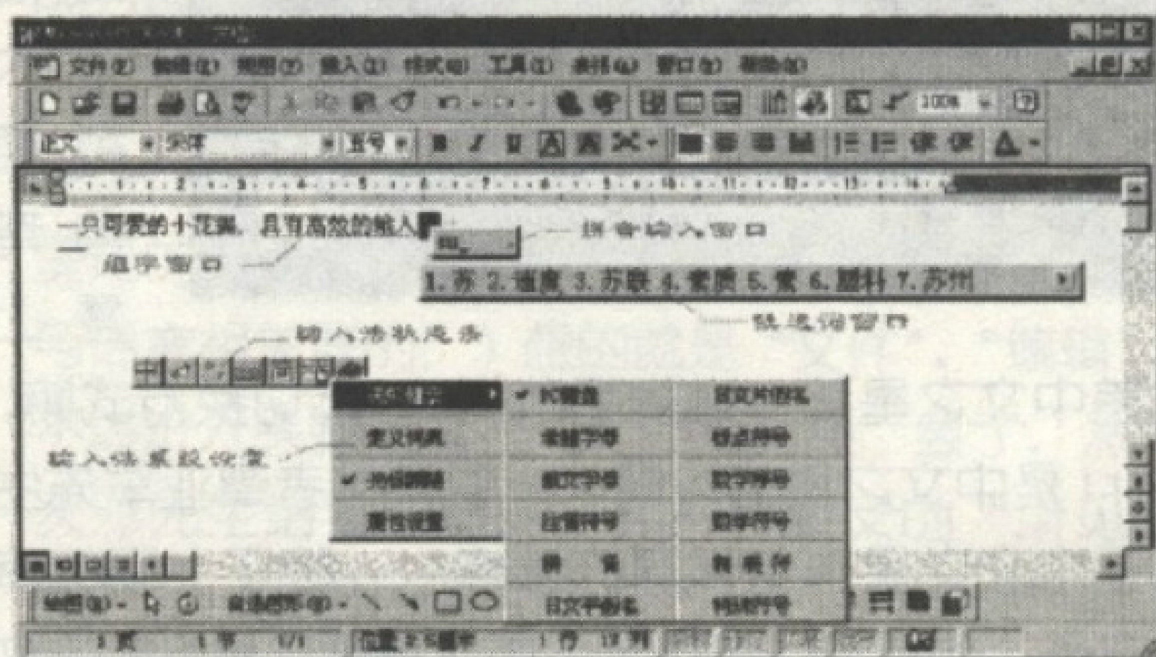
还有一条最绝的，就是在知音键盘的DOS版本中（它有一个单独的DOS版本），提供了专门的WPS修饰符号“输入”——将修饰符号作为一个特殊的“字”来送到WPS软件中，如果你当年曾经为WPS不能输入符号而头疼，你一定知道它的意义……怎么说起来还会有人在做DOS的输入法？！看一看作者的说明就知道了——1995.11初稿、1997.10修改，看来这些作者对于汉字输入的研究都不是一日之功了，不知如果那时就有Internet，他们的作品是否在那时就能够象今天一样流传了。

知音键盘的作者侯伟华还有几个别的作品，你可以去他的站点瞧瞧：

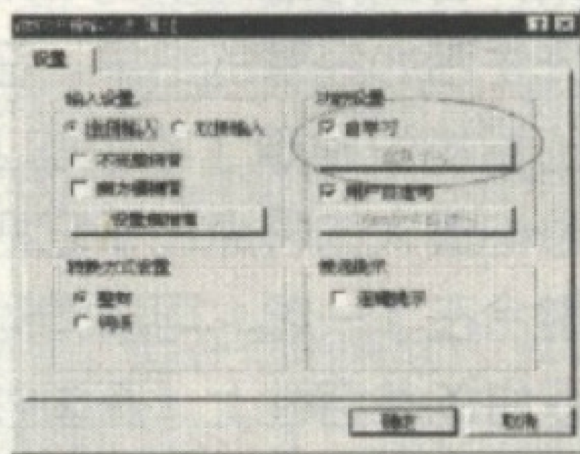
http://www.963.net/~zhiyin/

四、“正宗”拼音输入法——微软拼音输入法

以前的文章曾经提过，微软自1997年开始推广其与哈尔滨工业大学联合开发的“微软拼音输入

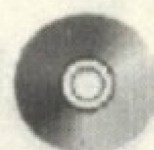


法”，使得以后的操作系统中以句子输入法作为主流汉字输入法了，你可以在Windows 98中使用它，也可以在微软的站点下载并安装在你的Windows95上——现在是1.5版本，这个版本比1.0版有了一些改进，比如不完全拼音和“词语、句子”方式等。关于微软的输入法，在这里就不再赘述了——早晚你会用到的，同样我们也把它收录在了本期的《大众软件CD》当中。



在中国的共享、免费软件的发展中，汉字输入法软件肯定会是重要的一类，真心希望Internet的普及为我们的软件作者、用户带来福音。

本文介绍的软件收录于《大众软件CD》1998年第11期BBX\下。

一、具有 8 合 1 功能的打印程序

软件名称:Fine Print

作者:

下载网址:

光盘目录:\BBX\FINEP

这是一个辅助打印程序，最多可以把八页的内容同时打印在一张纸上，并且不降低字体清晰度和不影响文章编排方式，确实是一个非常实用的软件。不过有人用纸可以不花钱买的话，这篇文章恐怕对他没用。

首先是安装。打开我的电脑，双击打印机图标，双击添加打印机，选择从磁盘安装，找到Fine Print软件的目录，根据提示即可完成安装。

这时你的打印机中会多出一个叫Fine Print Driver的打印机，这说明你已经安装成功了。恭喜恭喜！接下来就是使用啦，用写字板程序为例，打开要打印的文章，先用打印预览功能，查看一下文章的大小，主要是看看将要打印的文章需要几页，不用退出打印预览，接下来单击打印功能，从弹出来的打印对话框中选择打印机名称Fine Print Driver，调整好各项设置后，单击确定，这时Fine Print会弹出一个对话框。Layout是页面布局，1UP是按原大小打印，2UP是把两页内容打印在一张纸上，3UP则是把三页内容打印在一张纸上，依次类推。Borders这一栏是设置边框，Smart是只有竖框，ON是有横竖边框，OFF是无边框。Page ordering是设置页面的排列方式。各项功能都有预览，非常直观，就不一一介绍了，相信大家一看就懂、一用就会。

这是一个共享软件，如果没有注册，它会在你的打印件最后一行打上未注册的字样（英文）。

…………………………………湖北　周毅

二、通用文件加密器

软件名称:PassWord 1.0

作者:茅侃侃

下载网址:

光盘目录:\BBX\PW

HI，各位，我是“通用计算机文件加密器”，我的职责就是保护计算机上面任何格式的文件的安全和不被侵犯！虽然市面上的同类软件比较多，但是，我自有我的特点:

1．简单易用的操作界面，类似IE的浮动式按钮。

2．有注释功能，使你更方便地管理加密文件。

3．自动识别功能，可以识别当前文件是否被本软件加过密。

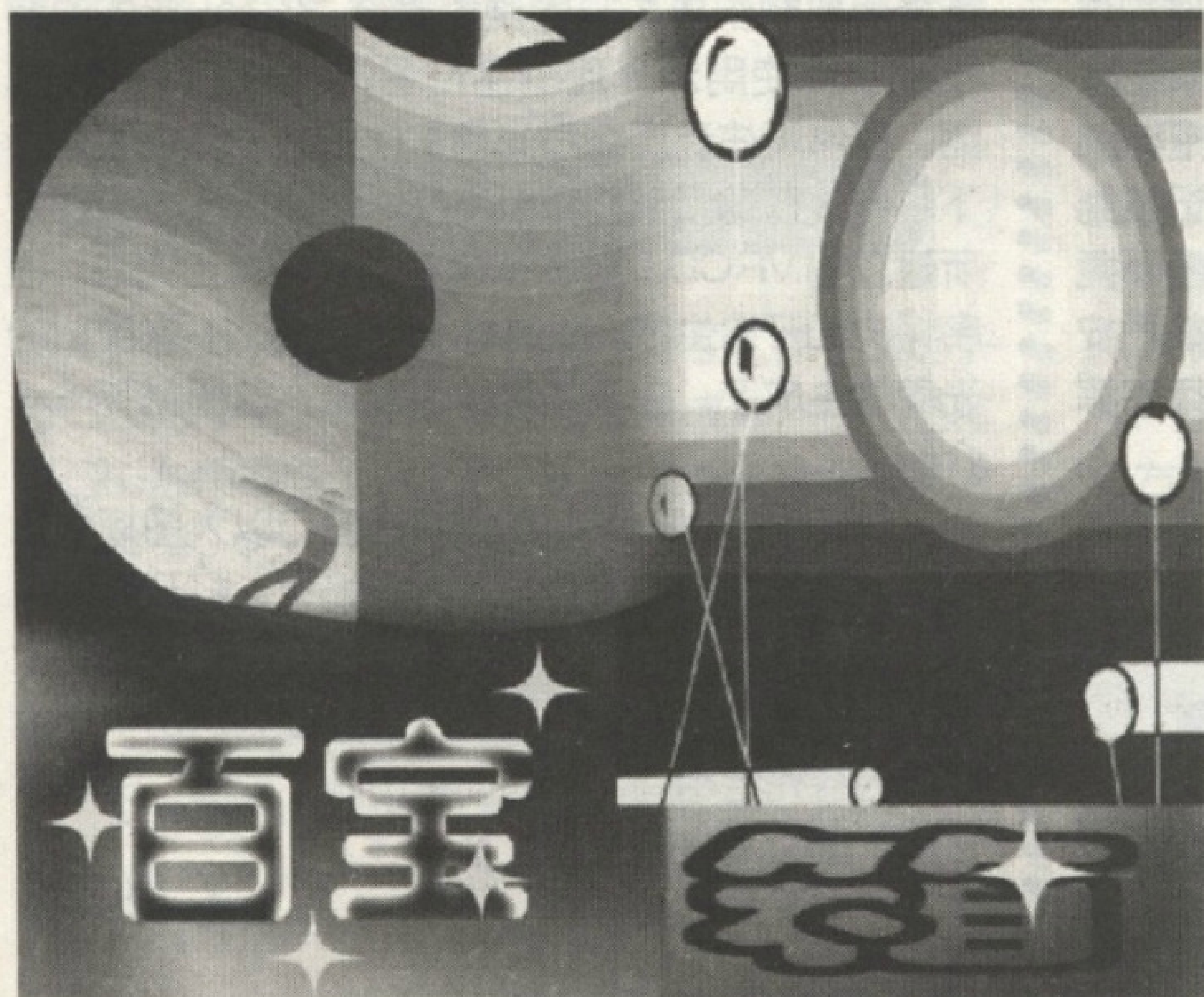
4．加密解密时有进度条显示完成度。

5．采用32位代码编译，虽然放弃了对WIN3.X的支持，但是稳定性更强，完全支持WINDOWS97/OSR2/98/NT4.0/NT5.0。

6．全中文的操作，可以在中文WIN9X/NT上正常运行，或者使用西文系统＋中文环境。

7．支持长文件名。

8．免费软件！



哇！这样多的功能，是不是已经有些跃跃欲试了呢?好，下面我就来告诉你如何使用这款软件。

首先运行程序，你会在窗口上方看到一个工具栏，里面有6个按钮，它们的功能如下:

第一个按钮:选择需要加密的文件。

第二个按钮:选择加密后的输出文件。

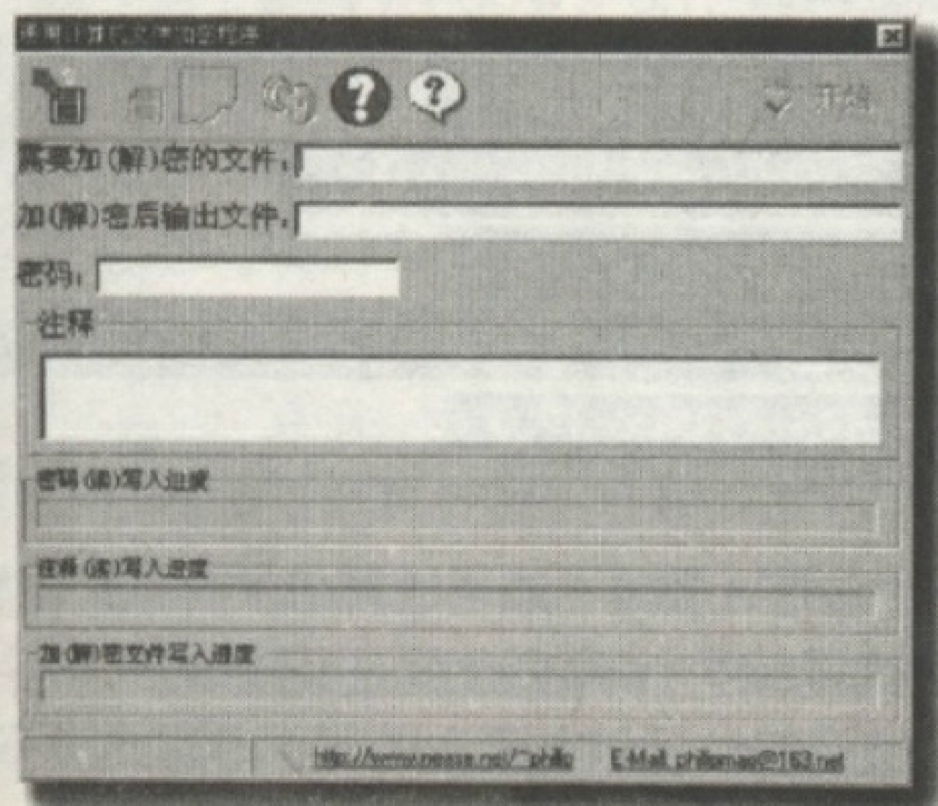
第三个按钮:确认是否将注释框内的文本作为加密文件的注释。

第四个按钮:确认是否将密码框内的文本作为加密文件的密码。

第五个按钮:帮助。

第六个按钮:“关于” 对话框。

加密过程:按第一个按钮,程序出现一个文件对话框,使用者可以选择一个希望加密的文件,然后按确定按钮。再选择第二个按钮,选择希望加密后输出的文件,如果文件不存在,程序会自动建立,如果文件存在,程序会将存在的文件覆盖上,然后



在密码框内输入密码(程序将以&显示)。按第四个按钮,以确认密码框内的密码是否作为当前加密文件的密码。最后可以在注释框内输入注释(中英文不限)。按第三个按钮确定是否将注释框内的注释作为当前文件的注释。等一切都做完了以后,用户可以按工具条上的“开始”按钮进行加密,如果还有疏漏,用户可以再进行更改。最后当进度条填满后,程序就完成了一次加密。加密完成后,程序会自动删除源文件。

解密过程:首先选择第一个按钮,选择需要解密的文件(程序会自动识别文件是否被本软件加过密,如果是加过密的文件,程序会自动进入解密状态,并且屏蔽某些功能)。然后选择第二个按钮,选择解密后的输出文件。最后输入密码(别忘记按第四个按钮确认密码),注释功能由于是在解密环境当中,所以只能阅读,不能改写。等一切完成后按“确定”按钮,程序开始进行解密,等程序进行完解密后,会自动删除源文件。

……………………………北京　茅侃侃

三、虚拟光盘魔术师

软件名称:Virtual CD For Win95 2.0

作者:LOGICRAFT

下载网址:WWW.LOGICRAFT.COM

光盘目录:\BBX\VCD

笔者是个游戏迷,但因囊中羞涩,想与人联线却苦于只有一张光盘,急寻光驱模拟器。在找到的如FakeCD、BCD等等后,发现效果不太理想,最后从网上下载了LOGICRAFT公司的光驱模拟软件Virtual CD For Win95,装上一试,果然不同凡响,此软件是真正运行于WIN95下的32位光驱模拟器,赶紧“克隆”,好COOL!运行畅通无阻,笔者又试了好几个需要光盘运行的游戏,全部都OK!

笔者下载的版本为2.0,运行安装文件SETUP后,程序将软件自动安装到C:\VCDROM目录下,重新启动机器后,此程序将自动建立一个光盘盘符。

在计算机下的CDROM中,其中有一项是Virtual CD-ROM Drive这一项,下面的CD-ROM控制器中,有Virtual CD-ROM Proprietary controller,这表明在WIN95中,光驱模拟成功,此光驱已模拟成为WIN95下真正的光驱了。

此程序可免费使用15天,如果觉得满意,就可以通过E-MAIL注册。下面的步骤就是如何运用此程序建立一模拟光驱,以下谈到Virtual CD-ROM都简称VRCD。

首先建立一个新的VRCD,程序将弹出一欢迎屏幕,根据所提示的六个步骤建立VRCD,选择下一步,确定源光盘,选定扇区扫描读取方式,然后在下一步中在硬盘中指定VRCD的文件名与路径,选择所要制作VRCD的硬盘盘符。在下一步的说明中程序将使用源光盘的盘符名,可以选择使用压缩,程序将估计压缩后光盘文件的大小,继续单击下一步,在这里我们可以添加、删除或者修改刚才所建立的VRCD,最后在建立选项中单击完成,程序将立即开始生成。经过20分钟左右,一张模拟的光盘就生成了。由于主菜单很简单,这里就不一一介绍了。

再次运行VRCD,在程序右窗口以大图标显示出了刚制作的虚拟光盘,插入源光盘,打开我的电脑,这时可以看到两个完全相同的光盘,在光盘上单击右键看光驱的属性,我们可以看到这两个光盘里的内容完全相同。这时你单击刚“克隆”的虚拟光盘,你会高兴得发疯,成功了。

……………………………大连　张华贵

告别ISA的日子——一款PCI声卡

Diamond Sonic Impact s70

上海 流星雨工作室

曾几何时，我们惊奇地发现，主板上的ISA插槽越来越少了，倒是PCI的地盘在逐渐扩大。原来，ISA即将寿终正寝了，PC98规范中，ISA已经被摒弃在外了。可怜啊，我们的那些ISA设备，特别是为我们的多媒体PC带来了革命性改变的声卡们，该何去何从呢？终于，在ISA槽上定居了多年的声卡们，开始向PCI搬迁了。

不管是否情愿，这已经是一个不争的事实了，PCI声卡最终将成为标准！然而，这仍然有一段很长的路要走，毕竟，多年的经验让ISA声卡产品在技术上已经十分成熟，而且品种和品质上从低档到高档都已经形成了很完整的系列，PCI声卡有希望迅速占领这个庞大的市场吗？下面，让我从一款PCI声卡的使用心得来谈谈吧。

一、Diamond Sonic Impact s70

Diamond，这个多媒体业的巨子，并不满足于自己在图形卡市场上所获得的巨大成功，它已经将自己的触角伸向了各个方面，比如说我这里要谈的——声卡。它从一开始就瞄准了PCI声卡，希望依靠自己的实力迅速占领市场，成为未来的声卡老大（毕竟，ISA已经是穷途末路了，而且谁又能够撼动CREATIVE的领导地位呢？）

我拿到手上的是一款名为“Sonic Impact s70”的PCI声卡。国内已经有售，市场定价为400多元，OEM包装的不到400元，并提供3年质保。这是一款中档的产品，面对的对象定位为家庭用户、游戏者及多媒体用户。下面是一些简要的产品规格：

·音频处理器：

PCI控制器——ESS Maestro——II

·API支持：

DirectSound，DirectSound 3D

·硬件波表合成器：

64复音

·操作系统支持：

DOS，WIN95/98，NT4.0

·信噪比：

>90dB

·取样率：

最大48kHz

二、与AWE 64的较量

我可以算是一个发烧友了，当初，AWE64刚上市的时候，我就捧回了一块，说实在的，我并不希望我的那块宝贝那么快就被淘汰，那么现在，就让我拿它和Sonic比较一下吧，看看孰优孰劣。

从上面的硬件规格可以看出，至少有一点Sonic超过了Creative AWE64，AWE64的64复音是由32硬件+32软件合成的，而Diamond Sonic Impact s70的64复音完全是由硬件合成的。众所周知，硬件合成将大大减少CPU的占用率，因此，当我们播放某些超过32复音的MIDI时，硬件合成的优势将会体现出来。而ISA本身的带宽限制(8MB/s)又远远不如PCI的（132MB/s），所以，PCI声卡对于处理器的占用率应该远远小于ISA声卡，这样就可以使CPU腾出更多的时间去处理其它方面，比如说图形，这对于像我们这些拚命让CPU跳啊跳以求尽量挖掘其潜力的发烧友们是很有吸引力的。下面让我们直接用数据看一看吧：

播放WAVE文件（CPU平均占用率）：

Sonic	AWE
8%	12%

在播放WIN95自带的WAVE文件时，我们可

以看到，Sonic的CPU占用率平均是8，而AWE 64平均为12，足足比Sonic多出50%！在这一点上，PCI的Sonic优势十分明显。

播放MIDI文件（CPU平均占用率）：

Sonic	AWE（硬件）	AWE（软件）
14%	10%	50%

在播放MIDI的时候，大家同时使用硬件播放的时候Sonic并没有优势，相反还远不如AWE，但一旦AWE用软件播放的时候，CPU占用率猛增！也就是说，如果当哪一首MIDI超过32复音的话，AWE64将不得不用软件，Sonic的优势才能够体现出来。

接下来，我们来谈谈可能对于某些（比如我）对音色要求较高的玩家所更关心的问题吧。通常情况下，许多攒机族会相对来说更关心机器其它方面的性能，比如对于一台PC他们可能更在意CPU的主频、内存、硬盘等等，而忽略了其它同样影响整台PC性能的配件——比如说一块低档的显卡绝对是整个系统的瓶颈！虽然在这里似乎扯得远了，可实际上，一块音色出众的声卡所能带来的乐趣肯定不会亚于其它方面，至少对于我来说是这样，否则我当初就不会拿出还没有焐热的奖学金换来一块AWE 64Value而推迟了对内存的升级。事实上证明我的选择还是对的，无论在当初还是现在。

初听Sonic的音色（用MP3播放音乐）感觉不错，高音清脆，低音有力。打开它的3D选项，明显地感到了整个音场的拓宽。可以说，它一上来给我的感觉是不错的。然后，我换上我的AWE 64，播放同一首歌，我立刻感觉到了差距，虽然Sonic的音色不错，可仍然不是AWE 64的对手，在高音区，AWE更显得亮丽出色，而低音区则更加浑厚撼动人心。而同样地打开AWE的3D选项，音场拓宽的程度也更胜一筹。看来，不可否认这一轮的较量，以AWE获胜。

声卡界一向以Creative的SoundBlaster为标准，因此，大多的声卡都兼容SoundBlaster标准，不过这是在DOS时代，自从微软这个今天统一这标准明天又去统一那个的“热心人”推出了DirectSound标准之后，许多兼容性上的问题就迎刃而解了。只要支持DirectSound，在WIN 95下的使用就不愁了，事实确实是如此（起码到现在为止我的感觉是这样），我用了这些时候还没有碰到过发声的障碍问题，这还是要感谢盖茨先生了。当然在DOS下DirectSound就没有用武之地了，不过好在Sonic也兼容SoundBlaster Pro。再说了，现在的DOS已是昨日黄花了，即便DOS下不能用，我也不会在乎的，已经记不起上次用DOS玩游戏是什么时候了。

三、结论

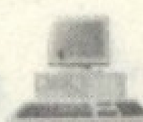
又到了结论时间了。声卡这东西不像其它的配件，有许多测试的数据，除了CPU占用率以外，音色的好坏就得凭个人的感觉，可以说是一种主观的判断了。

Sonic的音色我感觉不如AWE 64，但是其它方面并不输给AWE 64，而且在一些指标上超过了AWE 64，这对于一块定价4百元左右的声卡来说是难能可贵的。性价比不错，这是我给它的评价。

那么，您需要的是什么呢？个人的情况不同，需要个人自己的判断。这里我给出几条建议，希望能够给大家一些帮助。

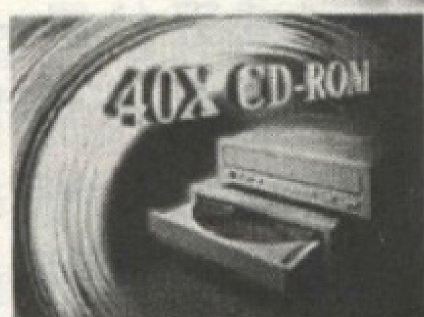
如果您已经有一块ISA声卡了，那么不用急，PCI声卡刚刚推出不久，价格还有降的余地（特别是高档的产品），等到发现您的声卡没有地方插了，那时再掏腰包不迟。

如果您现在正准备买声卡，那么可以考虑一下将来的问题了（如果您对ISA的前途有充分的信心，那么AWE 64Value在我看来是最好的选择，只是我不对ISA的未来抱有多大信心），PCI声卡应该成为您的选择，说实在的，400多元（OEM的还不到400元）的价格即使再降又能降多少呢？但如果您对音色要求很高，而且音箱还不错（如果您的音箱只有一、二百元的话最好先考虑升级音箱）的话，可以再等等，PCI也有高档的声卡，Diamond也为高要求的玩家提供了高标准的选择，Monster Sound M80和Monster Sound MX200（均为一千多元）相信会提供更为出色的音色，不仅如此，Creative也推出了高档的AWE 64 PCI。有条件的话，我也会再向大家介绍这几款高档产品的。



40倍速的诱惑

——两款40倍速CD-ROM简介



NEW 40x
CD-ROM
DRIVE

CD
ROM

北京 赵敖民

CD-ROM作为一种重要的多媒体设备，已成为目前PC机中不可或缺的一部分。近几年，CD-ROM一直在迅速地变化着。不过，它的主要变化并不在容量上，而是在速度上，也由此又顺带着改变了传统的伺服与控制技术。95年那时4倍速的要算是当时的奢侈品了。但到了98年初，已经出现了36倍速的CD-ROM，3年间提高了9倍。再仔细看看新倍速产品发布的时间，你就能体会到其更新周期也正在迅速缩短。

不过自从8倍速时代开始，用户们对CD-ROM提速的态度就已经有所保留了。由于众所周知的原因，速度高的光驱往往在读盘率方面不尽如人意，用过光驱的人都有同感。渐渐地，玩家们都同意这样一个观点：能不能认盘对光驱来讲是一大前提，如果连盘都认不出来，那再高的倍速又有什么用呢？然而也不可否认的是，高速度CD-ROM在需要进行大规模数据读取时体现出了明显的优势，如多媒体创作、玩大型的光盘游戏等。它此时的地位就相当于硬盘，而谁不希望硬盘越快越好呢？因此，这也是厂商们不断提高光驱速度的一大理由与动力。

在速度不断提升的同时，由于进入该领域的厂商不断增多，使CD-ROM的价格也在不断下跌，从95年900元只能买一个2倍速到今年600元买一个32倍速，令人由衷的感叹。这一点可以说是造成CD-ROM不断加快提速的根本原因。因为只有不断推出更高倍速的产品，才能抢占市场先机，从而保证基本的利润。信不信由你，大部分CD-ROM厂商目前都在亏本或微利经营，如果不能及时跟上“XX倍速”的快车，那就离被淘汰出局相距不远了。

1998年6月，40倍速CD-ROM终于出现了，从而又诞生了一个新的起点。这次先行一步的是明基（Aopen）的CD-940E和华硕（ASUS）的CD-S400。明基是大家所熟悉的老字辈CD-ROM大厂，从12倍速开始就一直在争当速度上的领头羊，这次40倍速的大门又是由其首先打开的。而华硕虽然在板卡领域里就像一位极具声望的长老，但在CD-ROM领域中它不能不算是个江湖晚辈。然而，它的处女作CD-S340则一鸣惊人，在欧美的许多专业电脑媒体的评测中屡获好评，显示了强劲的实力。这次又与明基几乎同时推出了40倍速产品，想必是华硕决心在该领域里争取有更多的建树。到底是CD-940E“宝刀不老”，还是CD-S400“后生可畏”，在下文的具体介绍中自有分晓。

一、CD-940E与CD-S400的概貌

我觉得自从CD-912E到现在，明基的光驱在外观上除了速度标识外几乎没有变化。其实，CD-940E与上一款CD-936E相比并没有什么太大的变化。只不过光盘的转速达到了创纪录的8700rpm，因此要对伺服与控制系统进行必要的改进。与以往的明基产品一样，在CD-940E中采用了明基自己的11项专利设计。由于光盘的转速已经接近IDE硬盘的转速，而又没有硬盘那样稳定的支撑，因此这11项专利大都是用于如何保证光盘在高速旋转中保持稳定。其中的双动态悬吊系统（DDSS，Double Dynamic Suspension System）比较有特色，它采用了动态减震器（Dynamic Damper）与震动吸容器（Loader and Case）相结合的方法，最大限度地减少主轴马达在运转中产生的震动，从而使光头能稳定的读盘。事实上，这


CD-940E


CD-S400

个DDSS技术在很早以前的机型上就已采用，现在则在一些细节和部件上做得更好。

由于明基在光驱伺服系统的设计上有强大的实力，因此CD-940E在这方面的表现令人满意。启动与读盘时的噪声都比较小，在"认盘"时间上也能满足大部分人的要求。CD-940E支持最新的Ultra DMA/33数据传输模式，在提高数据的瞬间传输效能的同时还大大降低了CPU的占用率。CD-940E能读取现在几乎所有的CD格式，包括CD-RW。另外，CD-940E还在光盘托架上设有光盘挡板，所以可以垂直放置，从而又增加了一种安装方法。为了方便MP3用户制作曲目，CD-940E还支持抓取数字音轨操作（DADF，Digital Audio Data Transfer），这在当前的光驱中还较为少见。

现在我们再来看看CD-S400，它与上一代CD-S340相比，外观也几乎没有变化，只是将速度标识从34改为40。但总体上讲，我认为它的外观简洁、大方，比CD-940E要漂亮些。说到光驱的内部，华硕也采用了原理类似于DDSS的悬挂系统，以保证光盘的稳定运转。但可能是由于刚进入光驱领域不久的原因，华硕在伺服系统上的设计似乎不如明基来得稳妥，有一股年轻人的冲劲，因此CD-S400较CD-940E的噪音大了些。但它的伺服系统也为其带来了巨大的好处，与噪声缺点相比可以说是绝对的"得大于失"，至于是什么，恕我先卖个关子，以免破坏了介绍主线，在下文中自会有答案。另外，CD-S400的机身背后还有数字音频信号输出端子，可外接DAC解码器播放音乐CD。在其它方面，CD-S400几乎与CD-940E一样，支持所有CD格式、支持Ultra DMA/33、支持6到12倍速的DADF。从这一现象中可发现，目前的CD-ROM除了在速度上较劲之外，其它的技术已经都比较成熟，从而不存在单独的优势了。

二、真正的较量

在介绍完两者的基本特征后，你能明显的感觉到它们因各自厂商的历史而造成的"性格"差异。就如开头时所介绍的一样，CD-940E由于采用的多是明基成熟的技术，所以显得更为稳重，而大家对华硕的产品接触不多，因此CD-S400无论从外观上还是从工作时的动静（相对于CD-940E而言）上，都更显得具有活力。在实际的测试中，也反映出了这一不同。此次我们的测试平台是一部Pentium Ⅱ-400电脑，配128Mb PC100 SDRAM，使用了最新的英文正式版Windows 98，安装主板专用的IDE驱动程序并启用DMA模式。在附表中，我列出了它们在WinBench 98中的测试成绩。另外，为了方便大家比较，还同时列出它们的主要功能，仅供参考。

从测试成绩看，光驱的40倍速时代已经到来。这两款光驱最外圈的读取速度都达到了6000Kb/s（150kb/s × 40）这一水平，最内圈也具有21倍的读取速度。但年轻的CD-S400显然要胜出一筹，每项成绩都优于对手，不愧是"后生可畏"。而上文中那个关子的答案就是它的寻址时间，足足比CD-940E快了近16ms，相当惊人。因此，CD-S400在"认盘"速度上也要好于CD-940E，看来华硕在这方面已经具备了过人的实力。另外，在传输速率上CD-S400也有明显的优势，几乎达到了41倍速的水平。但有人曾声称自己测过CD-S400马达的实际转速，结果是比CD-940E标称的8700rpm还高，将近达到了8800rpm的水平。不过，是真是假我们无法确定。

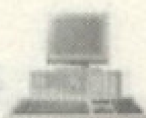
另外，我们还对用户所关心的读盘能力进行了有限的测试，相比之下还是CD-S400好一些。虽然都能读出，但CD-S400显得更为顺畅，而早前的CD-S340就曾因此受到用户的好评，看来CD-S400继续保持了这一优良传统。不过，就读盘能力而言还是那句老话:最好自己亲自试一试，对于不同类型的烂盘，光驱的读盘表现也不一样。

综合而论，华硕的CD-S400成为我首先推荐的对象。

三、结束语

面对光驱倍速的不断提升，可能许多读者还有这样或那样的看法。其实，通过本文开头的分析，你现在应该明白这主要是厂商自我生存的需要。作为用户，你所要做的就是把握好速度与读盘率之间的平衡。但作为厂家也需要明白，只有在满足读盘率的前提下，倍速越高才有可能越受欢迎。

（下转37页）



更大、更快、更强

——部分最新IDE硬盘简介（上）



北京 赵效民

1996年6月，我想将自己的PC升级到当时的"豪华级电脑"。出于这个目的，在选择各个配件时我是毫不吝啬的。对于硬盘，那时还很少听说有2Gb以上的，后来左挑右选我看中了昆腾（Quantum）的"沙漠风暴"1.7Gb，心想这个容量至少可以用上3年，从而生起一股"高枕无忧"的感觉……

但是，好景不长。计算机、软件与网络技术的发展速度几乎都不在我们的预料之中，各种先前的保证与预言都一一被打得粉碎。硬盘也不例外，我的那个1.7Gb的"沙漠"在不到半年的时间里就被容量越做越大的软件和从Internet上下载的资料所填满，为其所做的3年美梦就在转眼之间湮灭无影了。如果你是一个电脑玩家，相信你肯定和我一样有过为装这个软件而忍痛删除另一个软件的经历，一切只因"盘太小"。时至今日，我对此仍然记忆犹新，也因此而更坚定了今后购买硬盘的基本原则，那就是越大越好。而在另一方面，近年来涌现出了越来越多的PC测试报告，它们不断向用户展示各电脑配件在PC总体性能发挥中所起到的作用，从而使那些以往不太看重硬盘的用户也渐渐体会到了它的重要性。我想现在大家都应该明白任何一台硬盘性能差的PC，其综合性能不可能在同档次电脑中脱颖而出。因为不管你使用什么软件，数据的快速读取和交换都离不开硬盘的配合，其重要性也就不言而喻了。

因此，在当前这种信息的膨胀速度近似于爆炸一样迅猛，并且其它电脑配件的性能也在飞速提升的形势下，用户在容量与性能上都对硬盘提出了更为苛刻的要求。

看看现在硬盘容量与性能的递增速度，你就能体会到厂商们为满足这种需求所付出的努力。10Gb的IDE硬盘在前年可以说还是天方夜谭，而今天已经出现了16.8Gb的产品，单张磁盘的容量也达到了3.4Gb的水平（正好是我硬盘容量的两倍）。另外，7200rpm的转速一直都是SCSI的专利，但如今它也越来越多的被IDE硬盘所采用，现在你就能至少看到4个来自于不同厂家的7200rpm IDE硬盘。如果把这些事实告诉几年前的用户，我都不敢想象他们当时会是什么样的表情。的确，一切的变化都是太快了。

1998年应该算是IDE硬盘有史以来变化最大的一年，大于10Gb和采用7200rpm的IDE硬盘都是在这一年首先出现。在今年的第5期《大众软件》上，已经介绍了世界第一款7200rpm IDE硬盘——希捷（Seagate）的"大灰熊"系列（新Medalist Pro）。几个月过去了，硬盘世界又有了不小的变化，许多新的面孔相继出现。今天，我就向大家介绍一下这些最新的IDE成员，它们来自IBM、迈拓（Maxtor）、昆腾与富士通（FUJITSU）四家公司。在这些硬盘新贵中也许就有你正在寻找的对象。

不过，在进入下文之前，为了文章描述的方便与精炼，我首先要说明两点。第一，Ultra DMA/33技术（能将最大接口数据传输率提高到33.3Mb/s）现在已经非常流行，可以说是目前IDE硬盘都必须采用的接口技术，它可以在提高数据传输率的同时大幅度减少CPU的占用时间。因此，在下文中所介绍的硬盘全部支持Ultra DMA/33数据传输模式。第二，局部响应并最大匹配读取通道技术（PRML，Partial Response Maximum Likelihood）以及自我监测、分析、报告技术（SMART，Self-Monitoring Analysis and Reporting Technology）也都是当前IDE硬盘的必备项目。前者可以在有效增加单张磁盘记录密度的同时保证数据的稳定可靠，后者则使硬盘具有基本的自检能力，可在一定程度上对盘中的数据进行预测性的保护，防止数据损坏和丢失。下文所介绍的硬盘无一例外都采用了这两种技术。以上两点在具体介绍时将不再一一提及。

IBM Hard disk drives

© IBM Corporation

一、IBM 的 Deskstar 14GXP 与 Deskstar16GP 系列

IBM在硬盘方面的技术实力，世界上是有目共睹的。对硬盘市场较为了解的人都知道在笔记本电脑用硬盘方面，IBM一直占有明显的优势。自从几年前大规模进入3.5英寸硬盘市场后，就立刻显示出了强大实力，在多次权威的硬盘评测中都受到一致好评，实打实的优异成绩让IBM硬盘在用户心目中留下了良好印象。今年，IBM又一鼓作气推出了四款硬盘，其中两款SCSI，另外两款IDE，这就是Deskstar 14GXP（下文简称DS-14GXP）与Deskstar16GP(下文简称DS-16GP）系列。许多专家都认为它们将使IBM重夺IDE市场的领先地位，因为这两款硬盘分别夺取了性能与容量的冠军，从而也成为我这次首先并要着重介绍的对象。



希捷的“大灰熊”系列硬盘让IDE用户领略了7200rpm的威力，它给IDE硬盘指出了一条光明的发展之路。而IBM则紧随其后，DS-14GXP就是走上这条阳光大道上的第二名成员。DS-14GXP虽然比大灰熊晚了几个月问世，但它的“身材”要更为魁梧，其最低的容量为10.1Gb，这比大灰熊的最高容量还要大出1Gb，再往上还有12.9Gb与14.4Gb两个型号，是目前容量最大的7200rpm硬盘，就算是与5400rpm的产品相比，也是难逢对手。由此也可看出IBM对高档硬盘的市场定位。而DS-16GP则是一款相对较为经济的5400rpm硬盘，它的成员众多，共有3.2Gb、4.3Gb、6.4Gb、8.4Gb、10.1Gb、12.9Gb和16.8Gb七个型号，可以说覆盖面极广，几乎囊括了当今所有的硬盘容量规格，而其16.8Gb的最高容量无疑使其成为目前IDE硬盘中的巨无霸。

这两款硬盘都使用了IBM最新的巨磁阻(GMR, Giant Magneto Resistive)磁头技术，使磁盘的数据记录密度分别达到了305Mb/平方英寸和335.875Mb/平方英寸。这样，DS-14GXP的单张磁盘的容量达到了创纪录的2.88Gb，远大于“大灰熊”的2.27Gb。而DS-16GP的单碟容量更达到了IBM自身的最高水平3.38Gb。为什么要不断加大单张磁盘的容量呢？这是因为磁盘的面积始终不变（直径为3.5英寸），所以容量的增加也就意味着在单位行程里磁头将读取更多的数据，从而带动传输速率的上升，这显然比在其它方面进行改进要有效得多。同时，它也为制造更大容量的硬盘提供了基本的保证。

能得到14.4Gb与16.8Gb的超大容量也是与IBM高超的硬盘集成技术分不开的。DS-14GXP与DS-16GP最多可集成5张磁盘。而对于容量大于2Gb的磁盘，目前除了IBM之外任何一个硬盘厂家都没有在IDE产品中采用这一设计（以前希捷在老式的Medalist Pro硬盘中曾经使用过），其中原因恐怕不能只用一个“觉得没此必要”就能解释得了。由于可集成的磁盘数更多，所以也就可以在单一的硬盘中得到更多的存储空间，这也是用户所希望的。虽然磁盘数量较以往更多、转速也更快，但由于采用了新的主轴马达与伺服系统，使得DS-14GXP在工作时的温度与噪声都保持在较低的水平。而DS-16GP由于转速要慢一些，所以这方面的表现要更为出色。

事实证明，DS-14GXP与DS-16GP都很好地继承了以往IBM硬盘“真人不露相”的优良传统。当我们进行实际的测试时，它们都显露出傲人的英雄本色，并且表现相当稳定，多次测试的结果十分接近。

此次我们使用了这两系列中容量最大的型号进行测试。平台是一台Pentium II-400电脑，配有128Mb PC-100 SDRAM，操作系统是最新的英文正式版Windows 98，安装主板专用的IDE驱动程序并启用DMA模式（减轻CPU的负担）。由于FAT32文件管理系统已日益普及，因此这次我们还增加了在FAT32下的测试。结果，这两款硬盘的成绩都十分瞩目。就综合性能而言可以说分别夺取了7200rpm与5400rpm这两级别的冠军。表1就是它们的测试结果，仅供参考。

注:最大数据传输率是在磁盘最外圈测得;最小数据传输率是在磁盘最内圈测得，下同。

将表中的数据与其它硬盘的相对比，就可看出这两款硬盘出众的综合性能，与标定参数中的假象相差甚远。尤为值得注意的是，大部分硬盘在FAT32下使用Disk WinMark 98的成绩都不如FAT16，可IBM的硬盘恰好相反。而且，在最大与

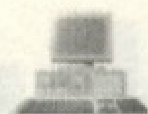


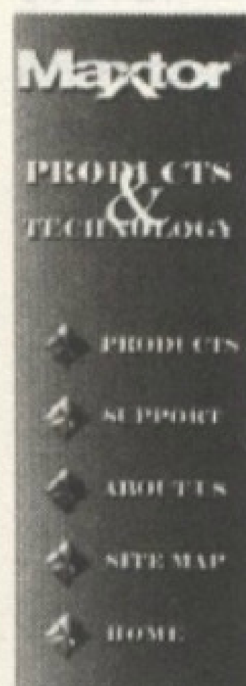
表 1 两款 IBM 硬盘的测试成绩

型号	IBM Deskstar 14GXP DTTA-371440		IBM Deskstar 16GP DTTA-351680	
评测项目	FAT16	FAT32	FAT16	FAT32
商用Disk WinMark 98	1920	1940	1570	1580
高端Disk WinMark 98	5250	5180	4690	4490
随机寻址时间	10.2ms	13.6ms	12ms	16.2ms
最大数据持续传输率	12.98Mb/s	12.98Mb/s	12.5Mb/s	12.5Mb/s
最小数据持续传输率	8.125Mb/s	8.125Mb/s	6.86Mb/s	6.86Mb/s
CPU占用率	7.67%	5.03%	7.74%	4.95%

最小数据传输率上，这两款硬盘的表现也相当稳定，在FAT16与FAT32中几乎没有分别，非常难得。我想，这可能就是其优秀的管理系统所起的作用。

我个人觉得，DS-14GXP 与 DS-16GP 分别在性能与实用这两个方面为用户提供了极佳的选择，根据不同的需要选择它们当中的任何一款产品都不会让你失望。唯一让人担心的就是供货与售价问题。IBM 硬盘在国内还较为少见，新货在国内上市时间也更晚一些，同时价格也是同类产品中最高的，不过其过硬的产品性能也是其价值的保证，如果财力不成问题，DS-14GXP 无疑是目前最佳的选择。

二、迈拓的 DiamondMax Plus 2500 与 DiamondMax 3400 系列



迈拓的钻石系列硬盘可以说是 PC 用户所熟悉的产品。不过在早期，钻石硬盘的性能并不如它的名字那样叫好，那时迈拓在硬盘市场上也没有什么名气可言。但是，从钻石三代（DiamondMax 2160）开始，迈拓的产品就开始被中国用户所广泛关注，到了钻石四代（DiamondMax 2880），迈拓凭借多年的开发经验终于将其推向了性能的顶峰，受到了许多专业电脑媒体与用户的好评，业务也从此得到了更大的发展。如今，迈拓又再接再厉，与IBM一样也同时推出了两款 IDE 硬盘，分别是 7200rpm 的 DiamondMax Plus 2500（下文简称 DM-P25）和 5400rpm 的 DiamondMax 3400（下文简称 DM-34），它们就是我们通常所说的“金钻一代之隐形战机系列”与“钻石五代之银河武士 3.4 系列”。

从前文你就应该知道 DM-P25 要算是世界上第三款 7200rpm IDE 硬盘，这大大增强了迈拓在高端 IDE 市场竞争的实力，前途也是一片光明。与以往钻石硬盘一样，从它的系列号上我们就能知道它使用的是单张容量为2.5Gb的磁盘。与IBM的DS-14GXP相同，迈拓将DM-P25定位于高端市场，因此一上来就至少集成了 3 张磁盘（7.5Gb），另外还有一款集成了 4 张磁盘的 10Gb 型号，也比大灰熊略高一些。由于 DM-P25 的转速提高到了 7200rpm，所以迈拓为其单独开发了新的 4 盘片组合机构（Formula-4HDA）技术，据称能有效抑制噪声与热量的增加。

至于 DM-34，其实在某些方面可以说就是 DM-P25的技术简化型，磁盘转速降到了5400rpm，缓存也减小到 256KB。不过 DM-34 使用了最新的第 5 代 MR 磁头，其单张磁盘的容量也提高到了 3.4GB，这是目前世界上容量最大的 3.5 英寸磁盘，其数据密度达到了 361.87MB/平方英寸，略高于 IBM 的 DS-16GP，从这一点就可看出迈拓在磁头方面的技术实力。此外，DM-34 还改进了对数据的处理技术并也使用了 Formula-4HAD 磁盘集成机构。与 DS-16GP 相似，DM-34 也是一个多面手，除了3.4Gb、6.8Gb、10.2Gb 和 13.6Gb 这四个标准容量外，还会有主要针对 OEM 市场的 5.1Gb 和 8.4Gb 两个规格，虽比 DS-16GP 少了一种，但也覆盖了极大的范围，看来它所肩负的使命将与 DS-16GP 相同——争取各种容量要求的用户。另外，为了解决部分PC机的BIOS不能识别容量大于8.4Gb 硬盘的问题，迈拓还随这两款硬盘附送了独家的 Maxblast 软件。

总体来说，这两款迈拓硬盘给人一种更为耐用的感觉，其标称的开关次数为 50 000 次，明显高于前文介绍的两款IBM硬盘。如果按每天开10次机的频率计算，可使用13年之久，这虽然没有什么意义，但与 40 000 次相比多少要踏实一些。

我们选择了这两款硬盘中容量最大的型号进行了性能测试。测试所用的设备、条件和配置与测

表 2 两款 Maxtor 硬盘的测试成绩

型号	Maxtor DiamondMax Plus 2500 91000D8		Maxtor DiamondMax 3400 91360D8	
评测项目	FAT16	FAT32	FAT16	FAT32
商用Disk WinMark 98	1810	1780	1520	1520
高端Disk WinMark 98	5160	5070	4460	4380
随机寻址时间	10.9ms	14.7ms	11.5ms	16.3ms
最大数据持续传输率	14.55Mb/s	13.48Mb/s	12.6Mb/s	11.13Mb/s
最小数据持续传输率	9.07Mb/s	9.04Mb/s	8.55Mb/s	8.55Mb/s
CPU占用率	8.44%	7.45%	7.47%	5.85%

试IBM硬盘时的完全一样，结果见于表2。

与IBM的DS-14GXP和DS-16GP相比较，应该说它们各有所长。虽然在标称的参数上DM-P25的寻址时间要快于DS-14GXP，但是在测试中反而要比后者慢。在DM-34与DS-16GP的对比中也是一样。然而在数据的传输率上，迈拓的两款硬盘都击败了各自的对手，要知道这以前可不是迈拓的强项，只是从“钻石四代”开始才有所改观。但是，迈拓为达到这一目的似乎牺牲了一些CPU占用率（虽然相差不多），而以前这一直是迈拓所引以自豪的。综合而论，我感觉迈拓硬盘的性能表现不如IBM的显得平衡，实际测试的数据与其标称的数值之间的差距也显得更大一些（可能标称的数值要在某种特殊的情况下才能显现出来）。我觉得，其实单就硬盘本身而言迈拓的技术是相当不错的，但可能需要在控制系统上再下功夫，也就是说在这方面迈拓与IBM相比还是有一定的差距。

总之，从商业/高端Disk WinMarK 98的测试成绩来看，迈拓这两款硬盘的综合性能要比上文所介绍的IBM硬盘稍逊。但是，由于迈拓对中国市场比IBM更为重视，而且其产品的价格也一向较低，所以在供货与销售方面它们还是有不小的优势，从而又为用户增添了一个很好的选择，重性能与重实惠就看你自己了。

三、昆腾的FireBall EL系列

我相信没有人会怀疑昆腾的火球系列在IDE硬盘市场上的元老地位。很早很早以前，“火球”这个名字就已成为了品质与性能的保证。随着时间的推移，昆腾旗下的许多IDE系列（如我所用的“沙漠风暴”）都已绝迹，但“火球”系列一直都是昆腾在IDE市场上的主力军，而“大脚”系列则由于先天不足，现在还无力承担重任（出于性能方面的考虑，今次也不作介绍）。但出人意料的是，这次昆腾并没有让火球飞上7200rpm的阳光大道，而是仍让它继续留在5400rpm的公路上不断加速，从而诞生了今天的第6代火球，也就是FireBall EL（下文简称FB-EL）。对此，我多少有些遗憾，一方面7200rpm肯定是IDE硬盘今后的一大趋势，而另一方面，火球也绝对是IDE市场上的名角，它们现在仍没有组合在一起，真是有点可惜。

总体上说，FB-EL与上一代FB-SE相比有了不小的变化。首先其使用的磁盘的单张容量从SE的2.1Gb提高到了接近于2.6Gb；其次是数据缓存容量也从SE的128Kb增加到512Kb，最后FB-EL使用了全新的RISC控制处理器和一个速率为162Mb/S的内部传输界面，这比SE高出了4Mb/S。FB-EL的另一个引人注目的地方就是第一次采用了昆腾自己开发的震动保护系统（SPS，Shock Protection System），它可以有效地减少因震动而对硬盘所造成的损害。据测试，EL的防震性能较SE提高了33%。这一点对于OEM-PC机十分重要，一些PC机开箱后硬盘就是坏的，这有可能就是因运输途中的震动所造成的，而SPS显然可以减少这种情况的出现。

FB-EL可最多集成4张磁盘，共有2.5Gb、5.1Gb、7.6Gb、10.2Gb四个规格。与前面所介绍

的迈拓与IBM硬盘相比，可以看出FB-EL在容量上并没有优势可言。在表3中，我列出了FB-EL的基本参数，数据取自昆腾公司，仅供参考。

表3 Quantum FireBall EL系列硬盘参数一览

型号	Quantum FireBall EL			
参数项目	QM302500EL	QM305100EL	QM307600EL	QM301020EL
格式化容量	2564Mb	5130Mb	7606Mb	10262Mb
缓存容量	512Kb	512Kb	512Kb	512Kb
平均寻址时间	9.5ms	9.5ms	9.5ms	9.5ms
磁盘转速	5400rpm	5400rpm	5400rpm	5400rpm
内部数据传输率	最大162Mb/s	最大162Mb/s	最大162Mb/s	最大162Mb/s
接口数据传输率	最大33.3Mb/s	最大33.3Mb/s	最大33.3Mb/s	最大33.3Mb/s

(注):原资料数据如此

由于昆腾公司所公布的资料并不详细，所以与前面所介绍的硬盘可比较的项目不多，但在可比的项目中，无论是DS-16GP还是DM-34都要好于FB-EL。可惜的是，我们这次没有得到FB-EL的样品，不过据昆腾自己的资料显示，新的FB-EL的总体性能要比FB-SE提高约12%，如果属实，那么它的性能将与DS-16GP和DM-34相持平。

火球的确是一个响亮的招牌，许多刚进入PC世界的朋友都是冲这个名字购买硬盘的。然而，面对激烈的竞争，在众多的国际媒体的硬盘评测冠军榜上，“火球”的名字已很少出现。我认为，在同级产品中FB-EL的性能相当不错。另外，新颖的SPS技术也会对OEM厂商产生不小的诱惑力，并且在售价和经销商的进货速度方面，火球一直保持着不小的优势。但在容量上它的劣势也比较明显，这肯定会对用户的选择造成不利的影响。

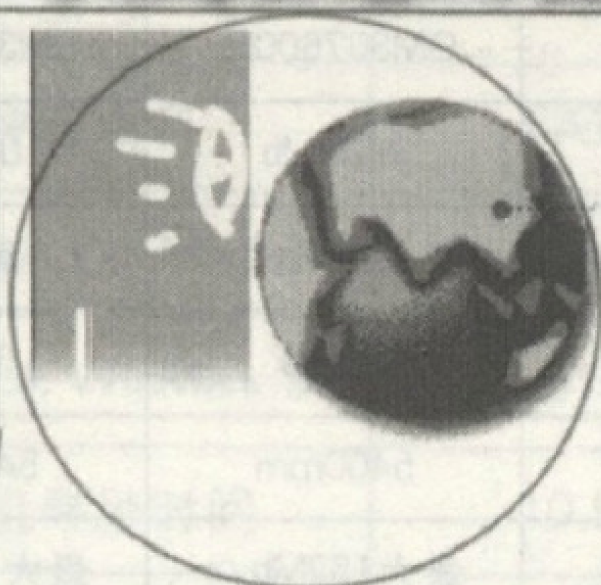
(上接32页)

不过，这次不知为什么，其它厂商并没有像往常那样及时跟进40倍速的大门。看来对是否有必要推出如此之高速CD-ROM，大家的分歧越来越大。当然。也有人说这是因为技术方面的原因，使一些厂家心有余而力不足，这也许有一定的道理。由于40倍光驱的马达转速已接近9000rpm，因此今后提速的困难可想而知。而现在最好的IDE硬盘，其最大持续数据传输率已达到14900kb/s，相当于100倍光驱，若想达到这一水平，显然光驱还要有很长的一段路要走。有人预计，在40倍速之后要过很长一段时间才可能会有新的产品出现。对此，就让我们静观其变吧。

附表 Aopen CD-940E与ASUS CD-S400的性能、功能比较

性能测试成绩		
机型 / 测试项目	Aopen CD-940E	ASUS CD-S400
CD-ROM WinMark 98	1810	2210
最外圈读取速度	6070	6120
最内圈读取速度	3250Kb/s	3260Kb/s
寻址时间	91ms	75.1ms
CPU占用率	5.58%	5.66%
功能一览		
支持Ultra DMA/33模式	✓	✓
支持DADF	✓	✓
支持目前的光盘格式	✓	✓
音乐CD播放键	✓	✓
机上直接音量调整	✓	✓
直接数字音频输出	×	✓
垂直放置	✓	×
预计售价（元）	700	820

对"网上安居工程"的几点补充



上海 戴文斌

近日，我拜读了98年第八期的大众软件中的"网上安居工程"一文，对文中的见解有一些自己的看法和经验，故随即提笔写下此文，希望大家能够在网上安家时做个参考！

网上安家除了原文提出的4步外，另有以下几步，我个人觉得必须完成：

1、申请一个免费邮箱

2、宣传自己的主页

至于以上两步的必要性，笔者会在下文中做一一说明！

一．对申请免费个人主页的几点补充：

* 广州网易（重点推荐！）

1、主页申请地址应该是：http://www.nease.net/~n-space/

2、提供的免费POP3邮箱地址是：yourname@nease.net

3、现在网易已经暂时停止申请新的用户

4、因为申请的人数太多，所以网易的速度并不是很快！

5、网易提供的域名应该是：http://www.nease.net/~yourname/

6、网易另可提供免费域名申请，把你的网址改为:http://yourname.yeah.net，申请地址：http://my.yeah.net

（偷偷告诉你：我在网易的地址：http://pcspace.yeah.net）

* 湛江碧海银沙

1、现在湛江的主页FTP分为两个网站，一个是163网(INTERNET)的，另一个是169网(中国多媒体通信网)的，FTP地址分别是：www.zhanjiang.gd.cn 和 www2、zj.gnet.gd.cn

2、湛江的申请主页的网址：http://www.zhanjiang.gd.cn/personal/control/apply.htm

3、在湛江申请主页必须在主页中加入湛江的广告并做返回湛江的连接。

* 保定热线

保定热线除了可以申请免费个人主页外，还可以申请免费计数器，留言本，以及加入保定热线的外站连接。

* 湖南信息港——网虫之家

1、网虫之家的速度的确有些慢！

2、网虫之家提供CGI留言本，计数器，并且可以使用自己的CGI程序！

3、网虫之家已经得到一家电脑公司的赞助，硬盘和服务器已经扩容升级。大家尽可以放心传主页！不会有DISK FULL的现象了！

（另外：我的主页也建设在这里：http://home.hn.cninfo.net/home/pcspace/）

* 商都信息港

1、网络管理员GRWY是个热心肠的好人，只要你有问题或者建议告诉他，他一定会回信给你，而且速度很快！

2、商都信息港提供免费论坛系统，但要求是你必须把主页上传完毕后才能申请！

以下我为大家在介绍几个不错的个人主页站点：

* 凯利在线

地址:http://www.kali.com.cn/welcome/home/

申请和主页上传的方式:在线填表/WEB上传

管理

提供的容量:1MB

连接的速度:***** (真想给它再加一个*，实在太快了！)

备注:虽然此站的容量，上传方式都不理想，但是它出众的速度使许多人选择在此安家，您想不想来试试呢？上传要求:一次不可以上传超过500K的文件。

系统管理员如是说:

在Kali (中国)站发布你的个人主页，实时！方便！快捷！免费！

* 瀛海威时空

地址:http://www.ihw.com.cn

申请和主页上传的方式:在线填表/FTP上传主页

提供的容量:不限空间!

连接速度:****

备注:此站提供计数器，留言本等等，但这里申请主页要求比较严格，首先你必须保证申请时的资料正确，每月的访客人数不能低于1000人，还有就是申请不太容易成功。

* 太阳城网虫俱乐部

地址:http://linux.cqi.com.cn

申请和主页上传的方式:在线填表/FTP上传主页

提供容量:25MB

连接速度:****

备注:太阳城最近停止了主页申请，不过很快就会开放的，各位稍等几天！太阳城除了提供常用的计数器，留言本之外，最大的特色，也是最吸引人的地方在于太阳城支持CGI程序，各位网友可以在此发挥您的编程才能，因为太阳城支持自己编辑的CGI程序，但是不给出公共的CGI程序!

如何申请主页的步骤，由于各服务器不同，所以笔者不在此一一列举了，请大家原谅！如果您还不会上传主页的话，可以去:我的网站http://home.hn.cninfo.net/home/pcspace/cuteftp.htm 上面有详细介绍如何使用CUTE FTP上传主页，如果碰到其他问题，可以通知系统管理员。关于管理主页，我只有一点经验，那就是:先在本地硬盘更新主页，测试，随后再上传到服务器上，切忌不要用Front Page 98上传主页!

二．申请一个免费的电子邮箱

您的主页完成之后，会有许多的热心网友来信给你，让他们发到哪里？你的注册邮箱？难道你不怕信件撑破你的信箱，难道你不怕有人用E-MAIL炸弹炸你？所以我们必须申请一个专用免费信箱来解决这些问题！哪里有？我来告诉你!

* 首都在线 http://www.263、net
* 广州163 http://www.163、net
* 凯利在线 http://www.kali.com.cn
* hotmail http://www.hotmail.com
* USA.net http://www.usa.net

其实，有很多个人主页提供者，不但提供个人主页，同时也提供一个POP3的电子邮箱，像网易(yourname@nease.net)，自贡(yourname@pop.zg169.net)等等。

三．如何宣传自己的主页

有人问，我的主页上传后，为何没人来看？其实INTERNET很大，你的网页只是汪洋大海中的一个小岛，甚至连一个小岛都不是，所以我们必须宣传自己的主页。

您可以去:

http://gbchinese.yahoo.com 雅虎中文

http://www.sohoo.com 搜狐

http://www.chinaok.com 华好网景等等加入搜索索引。

另外有一种广告图案交换来宣传自己的主页，也是一种不错的方法。比如网盟，联盟，新世纪广告等等。

至此，网上安家工程基本上就完成了。剩下的只是定期更新您自己的主页，还有记得回网友来的信件。如果您想让主页内容更丰富，那就得多下功夫了！如果还有什么其他的问题可以来我的论坛:http://202、102、249.3/scripts/bbsinfo.dll/display?site=DWB 或者来信给我(daiwenbin@263、net)，我会以最快的速度解决您在安家过程中的问题！如果本文内有什么错误，请各位前辈指教!



新概念网上电脑城
NEW CONCEPT COMPUTER CITY ONLINE

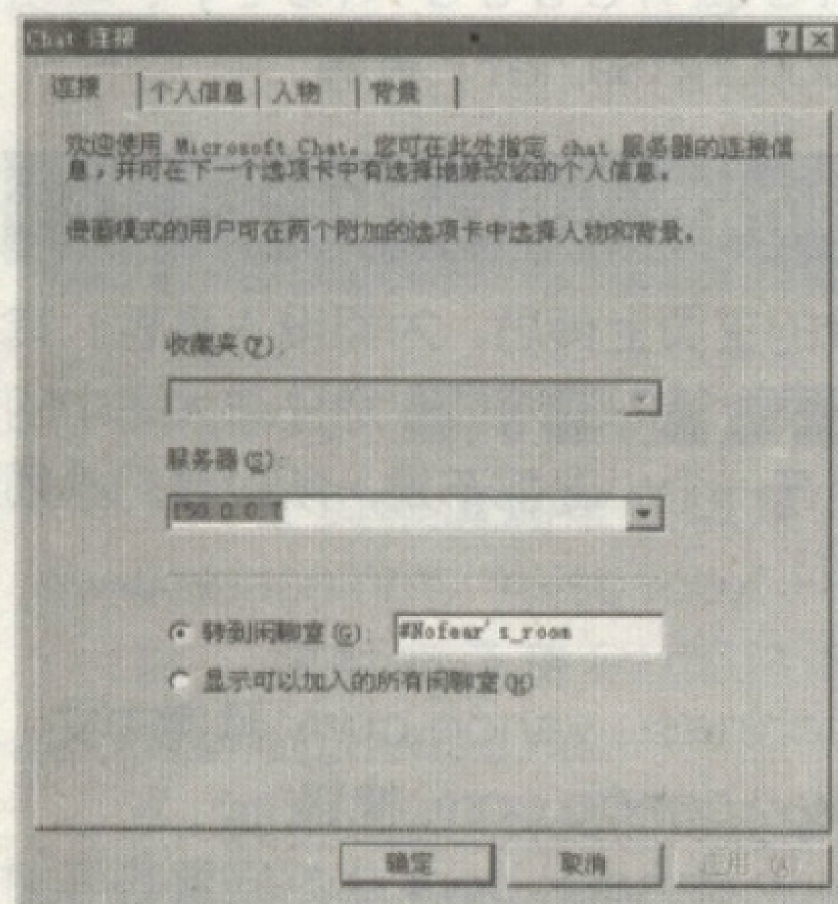
邻里织网——收网篇

文/ 天骄创作室

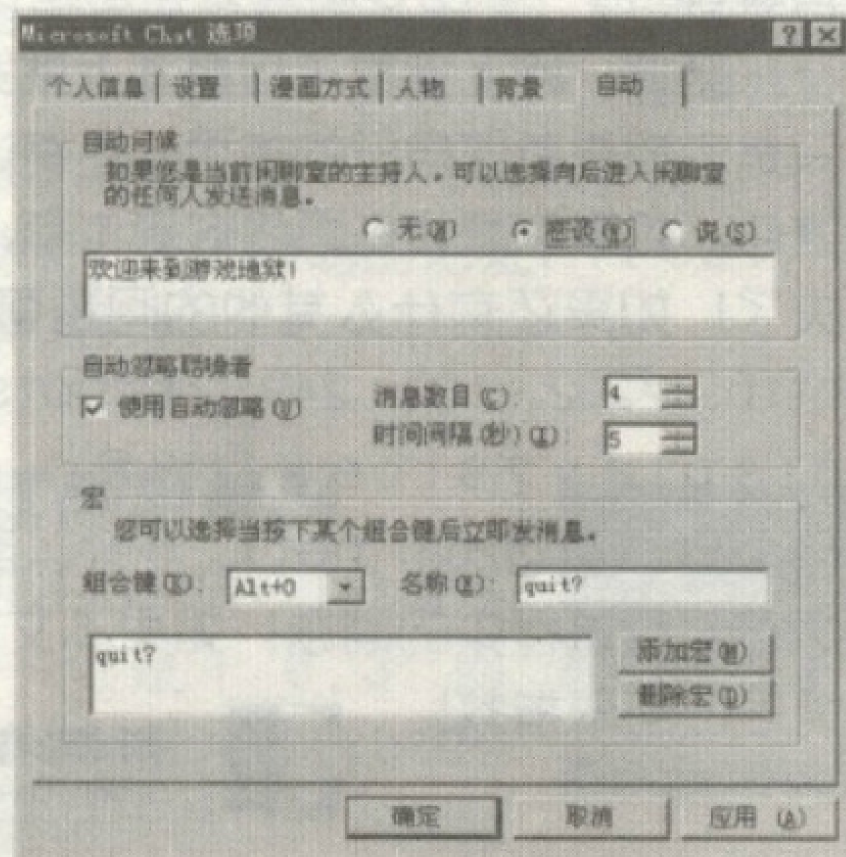
书接上文，我们苦心编织的网撒开，终于可以享受交流的成果了。立时有人跳出:我要发言。可是从哪里开始呢?

1、网上聊天

首先我们要到http://www.wircsrv.com去下载一个wircsrv，它可以帮助我们建立一个聊天服务器。安装完wircsrv后无需对其默认的设置做任何改动，wircsrv自己能找到本机所指定的IP地址，聊天服务器就建成了，简单吧?唯一的缺陷就是:共享版的wircsrv只支持最多10人聊天。



谈到Chat软件，笔者最喜欢的就是Microsoft chat。首先当然要运行wircsrv，然后运行Microsoft chat，可以看到一个对话框，其中有4项:连接、个人信息、人物、背景。



* 连接:在“服务器”中填入你想创建的聊天室名称，名称必须以“#”开头，且不能有空格。

* 个人信息:填入你的昵称、E-mail等。

* 人物:这就是Microsoft chat的特色所在——漫画方式。聊天时每个人都可以挑选一个漫画人物作为自己的形象，有艺术家、外星人、家庭主妇、甚至动物，而且聊天时还可以用漫画表现自己的情绪:生气、高兴、发怒、害怕等，太人性化了。

* 背景:漫画方式聊天时用的背景。

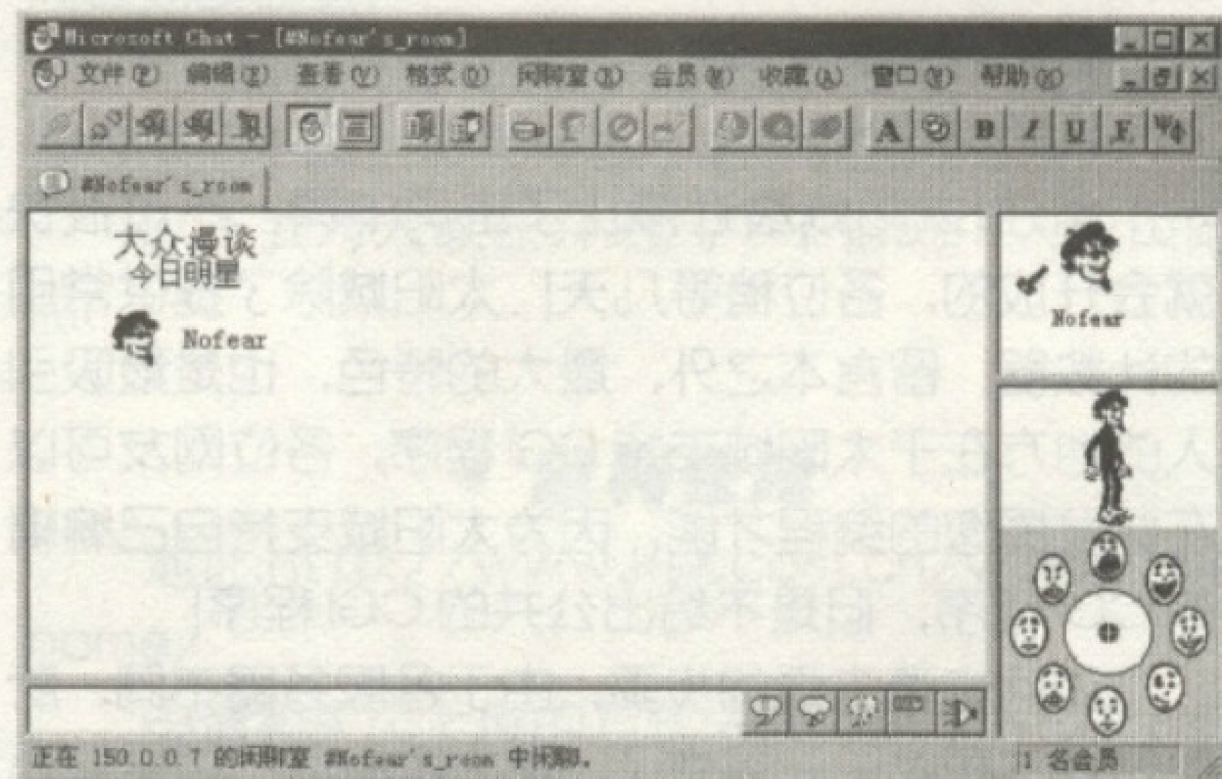
设置完后按“确定”聊天室就创建成了。如果聊天的人数真的很多的话，你还可以创建多个聊天室。

然后你的邻居就可以通过呼叫你的IP地址与你聊天了。聊天室在屏幕左上角可以看到聊天室的按转，每个成员都有一个漫画形象，并可以即时调整自己的表情。当然，如果你不喜欢漫画方式（笔者第一次用它可一下就被吸引住了），也可以切换成文本方式，这样屏幕上显示的信息要多些。

在“查看”——“选项”中有一些设置，其中“自动”一项特别有用:

* 自动问候:当有人加入聊天室时主持人可以说（或密谈）一段话。

* 自动忽略聒噪者:某些无聊的网友连续不断地发送信息，Microsoft chat会自动忽略他。



* 宏:通过组合键（AUT+数字）可发送消息。其他的设置十分简单，笔者就不多嘴了。

2、网络会议

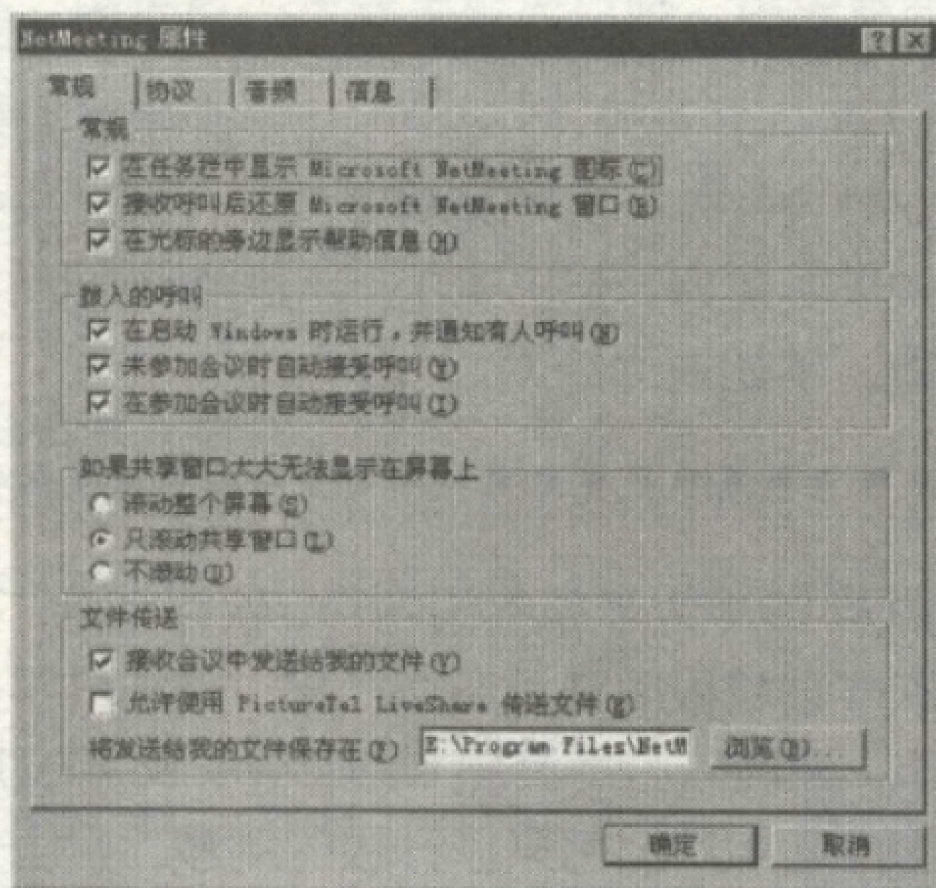
不知你发现没有，网上聊天时所有的网友都尽量以最简单的话、最少的字数来表达意思，于是聊

天室里的人们象一群词不达意的小孩子在聊天——手指再敏捷也不能代替嘴啊！不过那些没练过五笔字型的朋友大可不必叹气，只要你有声卡、话筒再加上Microsoft Netmeeting完全可以实现网上对话功能。

Netmeeting常见的有Windows 95 OSR版本自带的1.0版、可独立安装的2.0版以及IE 4.0附带的2.1版三种版本。笔者推荐Windows 95 OSR版自带的1.0版。其他版本虽然功能强大一些，但在呼叫失败时很容易死机。

安装完Netmeeting后首先要对其进行一系列设置：

运行Netmeeting，在"工具"——"选项"中有四项：



1、常规

拨入的呼叫：如果你经常在局域网上与朋友联系的话可以将其中三项都选中，这样每次启动Windows时Netmeeting也会被启动，当有人呼叫时Netmeeting会自动接受。其它都用默认设置。

2、协议

设置Netmeeting可以使用的协议。建议将IPX与TCP/IP都选中。

3、音频

1）常规：如果你的声卡支持全双工就将"启用全双工音频"选中。

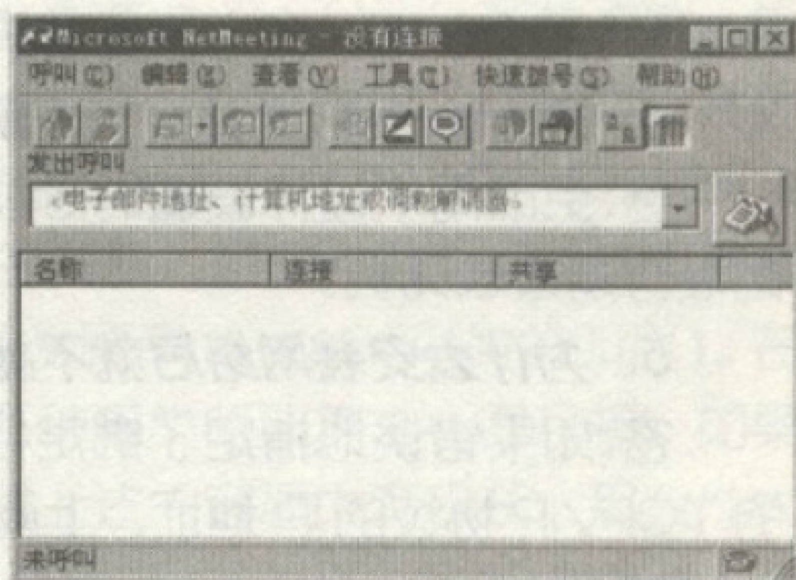
2）音频调节向导：就是测试话筒。

3）压缩：既然是局域网，当然用"高于28800bps"了。

4）麦克风敏感度：使用默认设置。

4、信息

1）信息：输入个人信息。从兼容性角度出发，建议使用英文。



2）将"在用户定位服务器中公布这一消息"与"用户定位服务器名称"两项清除，否则每次启动Netmeeting都会有烦人的信息出现。

当局域网上各台电脑都安装好后"Netmeeting"就可以相互呼叫对方了。需要呼叫时在"发出呼叫"一栏中填入对方计算机名称（也就是在"网上邻居"中看到的计算机名称），再按"呼叫"就行了。呼叫成功后可在下方信息栏中看到参加会议的成员，此时就可以拿起话筒聊天，比Chat可爽多了。

除了对话外Netmeeting还允许多人同时使用画板绘画，比如画个战略图什么的（笑），也可以多人共享一个应用程序，甚至可以像Microsoft chat那样用文字聊天，只可惜不支持中文（连中文版也是如此）。

有了Netmeeting可比过去方便多了，什么拷文件啦，网战啦，不出家门就可以和邻居联系上，只要他们的电脑开着。是不是有点心动呢？

四、常见问题FAQ

1、在Windows 98中为什么架不成局域网？

答：这也是笔者想问的问题，笔者的朋友也遇上过同样的问题：完全相同的设置，Windows 95中可以架成局域网，Windows 98却不行。所以笔者推荐用Windows OSR版来联网。

2、为什么在"网上邻居"中只能看到自己却看不到对方？

答：第一种可能是NetBEUI协议未安装；第二种可能是未设置共享目录；第三种可能是网络连接有问题。比如两台电脑联网时，用集线器与不用集线器双绞线的接法是不同的。

3、为什么连接成功后可在网上邻居中看到对方却无法打开，玩"Quake"时常常只能转身不能前进？

答：某些廉价NE2000兼容网卡性能极差，开机十分钟后才能找到对方，却不能浏览对方文件。换

一块Intel或D-link网卡就能解决。

4、为什么不能更改网卡中断?

答:更改网卡硬件设置时必须与网络断开，否则很容易造成死机。

5、为什么安装网络后就不能上Internet?

答:如果错误地指定了绑定与拨号网络时配器的TCP/IP协议的IP地址，上网时可能导致IP地址冲突。

6、为什么在“网上邻居”中看不到任何计算机?

答:第一种可能是网卡未能正确设置，第二种可能是启动Windows提示输入密码时按了“取消”，导致无法浏览网络。另外在Windwos刚启动的一、二分钟之内是无法浏览网络的。

7、为什么启动Windows时提示我登录“域”?

答:因为在“Microsoft网络客户”中选择了“登录到‘Windows NT’”，清除复选框并使用“Windows登录”便不会出现这种问题。

8、为什么某些游戏联网不成功?

答:连线对战时各电脑用的游戏版本必须完全一致，否则不能联网。

五、浮想联翩

写到这里，我们不禁想:如果用局域网把整个社区中的电脑都连起来会怎样呢？过去住在同一社区却老死不相往来的玩家可以通过局域网相互认识了；所有的硬盘都成了共享资源，大家可以自由的各取所需；随时可以连线对战，随时可以开聊。甚至可以再设一个服务器，装上Wingate，让多人使用同一台Modem上网，规定每天进入上海热线的时间（对于上海人来说，上海热线是免费的），上Internet的时间，还可以把好东东先下载到硬盘再让用户通过局域网转载。然后越来越多的社区出现了这样的局域网，社区与社区之间又连成了广域网，还可以把现有的有线电视线路用上，于是整个城市就是一张大网……哇！这简直就是网络的共产主义社会——什么都是共享的……唉，未来吧！但愿未来更美好。至于现在，还是那句老话:与其临渊羡鱼，不如退而结网。

(上接15页)和地区竞标制度，除北京地区给两家名额外，其余城市一律实行独家首发代理，而金山公司则对于“中标”的独家首发代理商给予提前一周供货、广告支持等优惠政策。通过先明标、后暗标的公平方式，获得首发17个城市的18家代理商一次订货38958套，北京的晶合（大众）软件连锁组织和连邦公司分别占据了11000套和10088套。

现场销售的金山词霸Ⅲ分为了三个版本——标准版、通译科技专业版和企业经贸专业版。产品的宣传口号是“多快好省的数字化词海”。金山总经理雷军对多快好省四个字的解释极为精彩——多才多艺，快人快语，好评如潮，省钱省心。金山词霸Ⅲ在标准版中全面数字化了包含《现代英汉词典》最新版、《高级汉语词典》、《英汉计算机词典》、《英汉双解计算机词典》、《国际标准汉字大字典》等12本权威出版社标准化词典，在科技专业版中附带了专业词条达400万以上的23套科技专业词库，在企业经贸版中增补了现代企业办公人员必备的《最新商务英汉汉英大辞典》、《最新会计师英汉汉英大辞典》、《汉英英汉经贸大辞典》、《新汉英英汉法律词典》四部权威专业词典。

纵观1998大半年的国内PC软件市场，在个人应用软件领域极度缺乏热点产品，市场几乎呈现干枯状态，而微软公司产品Windows 98中文版的发布给国产应用产品带来了升级的刺激，金山公司选择在Windows 98发布一个月后率先推出自己在英汉、汉英和汉语多向词典软件市场酝酿了两年的金山词霸Ⅲ，并将十多部传统词典和众多专业词库紧密集成推出了“数字化词海”的全新概念，为1998年国内PC软件市场带来了新的热点。

作为国内知名的软件企业，金山公司大胆采用了新颖的首发方式，即在金山词霸Ⅲ的发布活动中尝试运用消费类产品的推广方式推广高科技软件产品，希望以此来改变普通消费者对电脑软件高不可攀的认识，提升电脑应用水平，以及强化计算机软件对于未来社会数字化生活方式的影响。这其中包括请歌手白雪小姐作为产品形象代表，在产品中提供了白雪个人形象的屏幕保护和一首最新专辑主打歌曲的MTV《红颜为谁》，而在产品首发庆典上则大胆起用了具有反传统意识的摇滚乐队来烘托气氛，利用零点乐队现场演唱助阵的方式来以壮大声势，这种思路很值得国内软件厂商的借鉴。

神秘的大自然

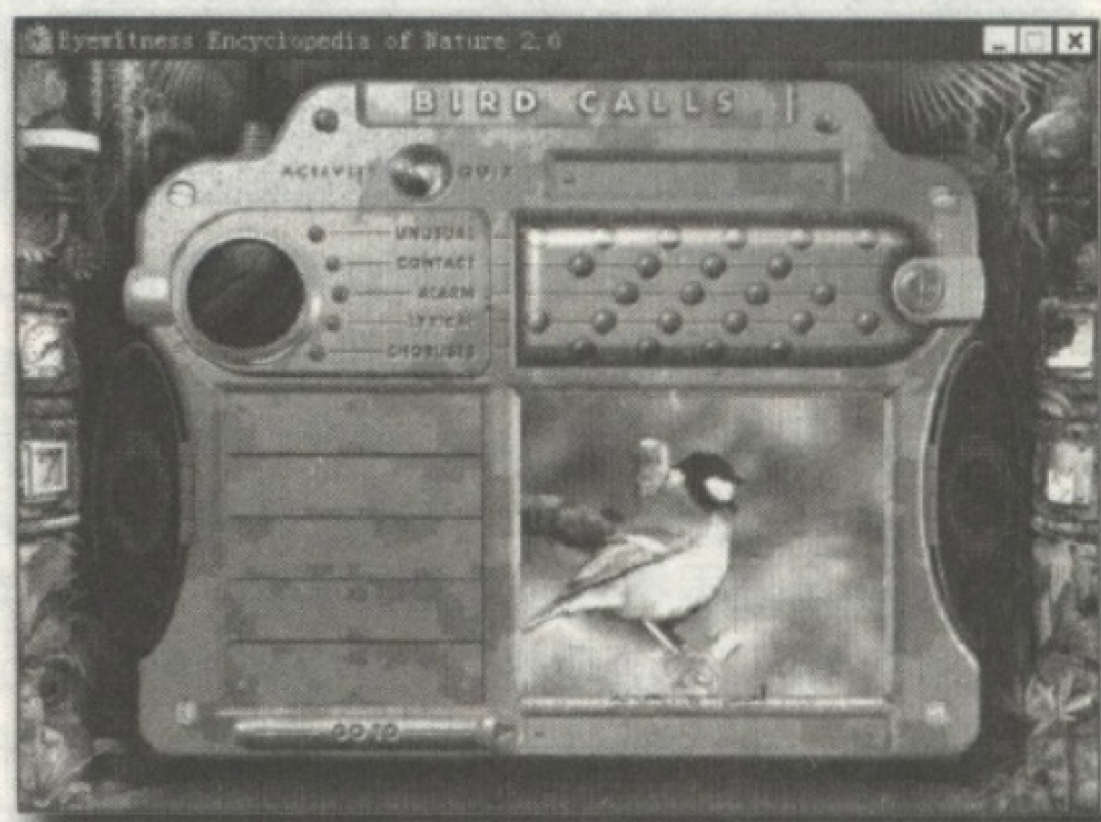
北京　未名



随着多媒体技术的普及，各色各类的多媒体光盘百科全书纷纷出现，国内不少的厂商也加入了制作行列，也许是由于缺乏制作经验，也许是成本等等客观条件的限制，虽然百科光盘的内容都是极好的，但表现形式等方面却不尽如人意。在这方面国外制作公司的产品就很值得借鉴，且不说微软的Home系列，DK Multimedia 的EYEWITNESS系列也是美仑美奂，值得一看。

今天给大家介绍的是EYEWITNESS系列的Encyclopedia of nature 2.0，这一系列中还有Encyclopedia of space and universe2.0、Encyclopedia of science 2.0和History of the world等等。Encyclopedia of nature 2.0还配有160页的全彩说明书，笔者揣度这一系列在国外大概属于幼儿读物，不过对于大多数国人来说，使用这张百科光盘肯定是提高英语水平和大开眼界的好机会（至少笔者是这样）。

光盘的界面是纯图形化的，像一个大书架，密密麻麻地摆满了数十个可以点击进入的“热点”，下边两排六个抽屉分别放着Plants and Fungi（植物和菌类）、Reptiles（爬虫类）、Birds（鸟类）、Invertebrates（无脊椎动物）、Amphibians（两栖类）和Insect（昆虫类）的资料，好像少点什么，别急，哺乳动物类、微生物和鱼类的资料挂在后面的墙上，看到Mammals、Microworld和Fish的字样了吧！在中间的地球仪上，你可以找到地球上各种生存环境（Habitats）的资料，包括沙漠热带雨林什么的。除此之外，你还可以找到Climate（气候）、Ecology（生态）和Prehistoric life（史前生命）的资料。如果你看累了，可以稍微放松一下，去光顾光顾Bird calls(鸟类的叫声)，在那里你可以听到各种鸟类的叫声，一饱耳福！如果你觉得自己在看过上述内容后大有收获，那么你大



可自己检验一下，本光盘还提供了Quiz Master和Amazing Close-UPS，在这两部分里你不但可以考察一下自己的专业知识，顺便也可以检验一下自己的英语水平，可谓乐在其中！

我们总是在讲内容和形式要统一，我想这张光盘在这方面就做得十分出色，画面精美、配乐动听并且重要内容均有纯正的英语配音，操作起来也十分方便，看过以后更是大有收获，真的希望国内的厂商也能开发出如此精品。





《中国电影》：光荣与梦想

影人影片
发展历程
音像画廊
历届奖项
内容更新

河北 村雨

——回眸风起云涌九十余年之精彩瞬间

——记录中国电影九十余年轨迹

随着信息社会的到来，人们渐渐冷落了把电能带人娱乐活动的“鼻祖”——电影。你是否会忆起年少时夏夜在场院里看黑白电影的情景。坐着小板凳，在徐徐的微风下，随着剧中的优美旋律哼着“洪湖水，浪打浪”或“弹起我心爱的土琵琶”，那种感觉是在影院享受着软席、吹着空调，欣赏着所谓的“外国大片”时根本得不到的。

踏破铁鞋无觅处，得来全不费工夫，正当笔者这个老电影迷感到困惑失望的时候，却偶遇上海辞书出版社出版的多媒体光盘《中国电影》。进入《中国电影》的主界面，以经典老片剧照为背景的界面显得整洁而典雅，整个光碟分为五大部分内容：

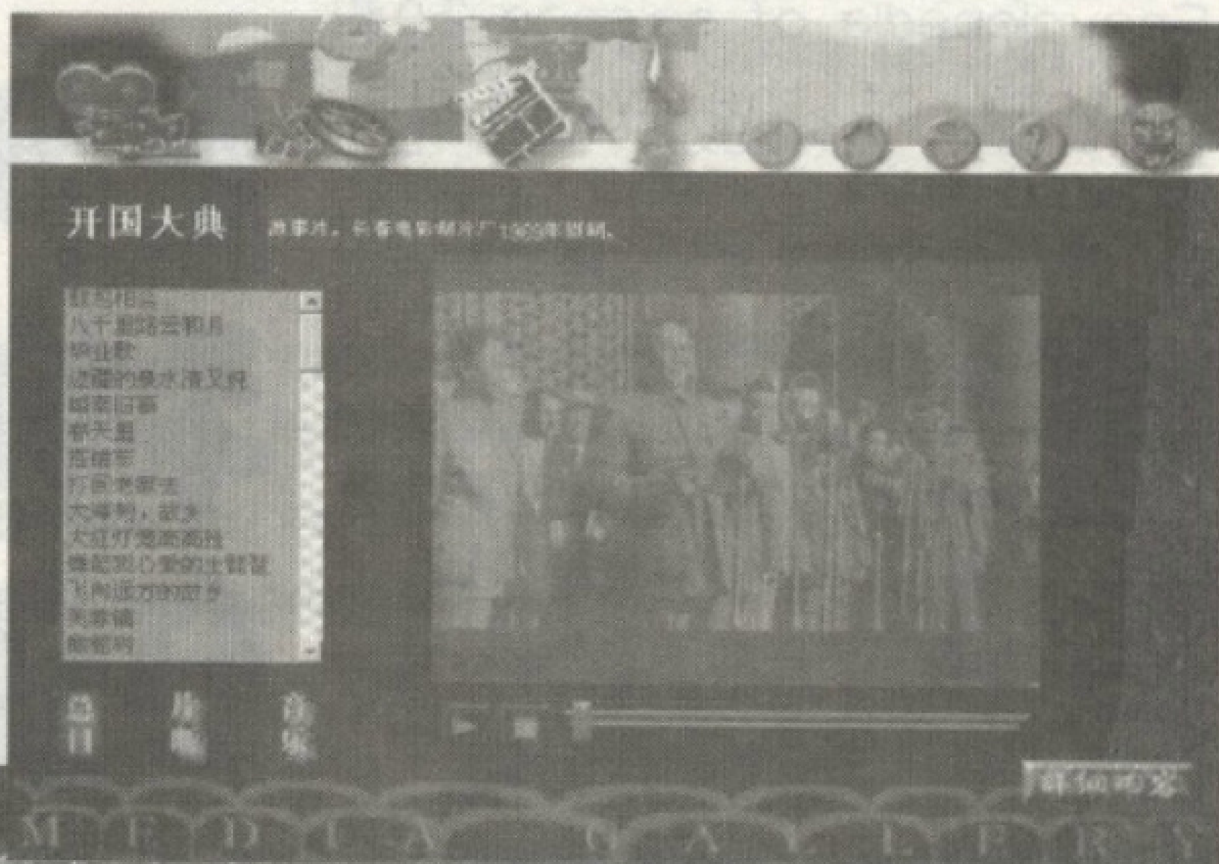
“影人影片”：汇集了中国电影（包括港台地区）九十余年风雨历程中一千余部影片的详尽介绍，包括拍摄时间、出品公司、剧情梗概、主要演职员等。另外光盘还收集了近四百位著名编剧导演演员的生平，文字介绍再配以图片、声音、影片等多媒体手段，简直就是中国电影史的资料宝库。不知你摇身一变成为中国电影史权威的时候，会是什么感觉？

“发展历程”：自1905年谭鑫培先生主演的中国历史上的第一部电影《定军山》到如今，已经整整九十三年了，制作者为了体现“风雨历程”这个主题，在这里匠心独具地采取了一种很新颖的手法：展现在观者面前的仿佛是一幅长长的卷轴，随着它缓缓的卷动，各个时期中国电影的发展概况、代表作品跃然屏上，仿佛又把人带回那些遥远的年代。

“音像画廊”：笔者至爱的栏目，甚至可以说购买这张光盘80%以上是冲着它去的。在这里你可以欣赏到弥足珍贵的经典影片精彩片断（恐怕要是没有这张光盘，许多经典影片的片断恐怕一辈子都看不到了）。另有多首优美的电影插曲，每首都是影片中的原声。

“历届奖项”：囊括了中国电影的所有大奖——金鸡百花、台湾金马、香港金像从第一届至今的各奖项得主介绍，以及中国电影在国外获奖的历史记录。

“内容更新”：杀毒软件、电子英汉辞典这些工具软件，通过因特网下载更新版本，我们早就习已为常了，可你听没听说过一个光盘版软件，而且是史料类或娱乐类软件也能通过因特网来更新内容呢？《中国电影》可以这样做不但保留了光盘作为珍贵历史资料的价值，更通过因特网这样的高新技术手段延续了它的生命力。试想，通过小小一张光碟，你就能





够随时追踪电影最新动态，了解到更多的影片和人物，如果手中没有《中国电影》，谁还敢自称影迷呢？

完成一天劳累的工作后，泡上一杯香茗，调出《中国电影》，默默地品味那些遥远的故事，不能不说是一种完美的享受。

应用心得

三维图像运算的基本概念

海南 吴乾龙

今年上半年，英特尔一口气便推出了300、350、400MHz三款PENTIUM Ⅱ处理器。AMD亦在六月推出了以3D NOW!技术为主的K6-2处理器，主频也达到300MHz。从英特尔推出PENTIUM Ⅱ开始，便一直强调处理器在三维图像方面的处理能力，而AMD在推出K6-2之时，也以此为重心。

两大处理器生产商在解决三维图像处理方面的取向明显有所不同：一个是从速度方面着手，而另一个是从浮点处理方面着手。姑且不论哪一个是最佳方案，至少我们可以看出，三维图像处理将是未来个人电脑的主要功能之一。

然而要拥有逼真的三维运算平台，路并不好走。目前，三维图像处理在技术上仍存在着一定的障碍，其中三维图像处理通道的瓶颈问题，仍急需解决。但是为什么三维图像处理会出现瓶颈呢？为什么大家都要强调浮点运算?为了让各位读者更了解三维图像运算的过去及未来，本文将介绍有关三维图像的几个基本概念。

一、三维图像的运作

三维图像处理技术是利用个人电脑按照长度、宽度与深度等三个座标描绘景物，以便在二维平面(如个人电脑显示器)上产生立体的视觉效果。若要在个人电脑上创造一个逼真的立体世界，需要可观的电脑运算能力提供支援，其中便涉及复杂的浮点及整数运算，而有关的图像处理过程，大致可分为四个阶段，分别是：物理、几何、三角设定及描绘。

(一) 物理

个人电脑利用数学描绘物件的方式模拟真实世界各种物件的物理特征及事件的发生过程。电脑创造的物件包罗万象，而这个世界的所有组成部分均几乎包括在内，其中包括移动物件如人、车、飞机、背景、房间、天空等。每一物件的表现仿如真实世界的物件，因为物件的大部分特性可以透过物理或外型描绘的方式，利用数学运算加以决定。电脑创造的虚拟过程均透过数学运算完成。物理运算本身无可避免就是一个浮点运算的过程，因此这类运算交换由中央处理器内含的软件处理。

(二) 几何

三维几何运算主要由中央处理器执行，这类运算包括多种浮点密集运算如转换、照明、削波等，可将物件的座标描绘转为世界座标的描绘系统。我们可以想象这个情况，数学座标可以用来创造构成虚拟世界影像的多边形或三角形。

(三) 三角设定

浮点及整数运算必须在这阶段内进行。所涉及的运算并不复杂。基本上，主处理器先将处理的工作在描绘前交给三维加速器。在进行设定里由某一视点或角度，透过世界座标观看景物。以电脑游戏来说，最普遍的视点是第一人称的视点，就是用户坐在键盘前的视点。最后，呈现在平面屏幕上的就是从用户角度观看的立体世界了。

(四) 描绘

这种步骤也被称为光栅化过程，这个过程需要进行大量整数运算，以便产生由一点点像素构成的影像，并将数学物件加以真实性的纹理处理，以便将物件呈现在显示器上。描绘工序将有关的不同颜色、阴影与位置的数据按照每像素为基准计算，使观看者可以在平面屏幕上看到立体的影像。描绘工作大部分由三维图像加速器完成。此外中央处理器的MMX 指令也可加快光栅化过程。

二、瓶颈的转移

虽然高效能的个人电脑可以应付图像处理通道的各阶段工作，但在最后阶段（即描绘工作）大

部分已交由现在善于处理这类工作的三维加速器负责。这些效能越来越强劲的图像加速器也可以用来执行部分或全部的三角设定。个人电脑处理器及三维图像加速器到最后可以发挥相辅相承的作用。

然而，若中央处理器因为通道的物理及几何阶段堆积了太多的复杂浮点运算工作以致应付不过来，图像处理通道便成为了瓶颈，以致不能尽快为正在进行设定或描绘的图像加速器提供数据。多年以前，图像加速还是一项新技术，较为明显的瓶颈出现在描绘阶段。不过，由于中央处理器的X87(浮点)效能与图像加速技术同步前进，使得瓶颈已移至通道的较前端。事实上，图像加速器的效能每九个月加快一倍。

三、结束语

预计未来两三年内三维图像处理在个人电脑的应用会成倍增加，而处理器在浮点运算方面的负荷亦随之而增加。尤其是未来支持三维图像处理应用程序如DirectX和OpenGL等，将会为软件开发商提供更优化的开发环境，其主要的三维技术Direct3D更是让应用程序在其开发环境内执行大量的浮点几何运算。在Direct3D的图像处理通道的每一步骤，包括转换、照明、削波、光栅显示等均涉及到复杂的浮点运算。

要三维画面更加逼真流畅，处理器便需要应付大量的浮点运算，这也是未来处理器的重要功能。

在Windows 95下隐藏你的硬盘

湖北 潘峰

Windows 95是个非常强大的操作系统，以至任何秘密在它之下都无所遁形（相对DOS而言），但这也给用户带来了烦恼（多数学校的机房都不敢安装它）。我的朋友也问过我有关在Windows 95下隐藏驱动器的办法，办法是有一些（比如Debug），但不仅麻烦更重要的是不安全（要隐藏的往往是重要文件，如果不小心被毁掉就有点得不偿失了）。前两天无意中却发现了一个简便安全的方法，它是应用Windows 95中的一个附件——“磁盘空间管理”（没有吗？）来完成的。

磁盘空间管理本身并没有隐藏驱动器的功能，它只是一个通过压缩硬盘来节省存储空间的小工具。不过它所创建的被压缩的虚拟硬盘其实是一个称为“压缩卷文件(CVF)”的文件，这个文件实际上是在压缩驱动器的“主盘”的根目录下，名称为“drvspace.xxx”（x最大为253)。聪明的读者应该想到办法了吧。

首先要利用硬盘上的剩余空间创建一个虚拟盘（最好不要用C盘)，记住是“创建空盘”（在“高级”菜单中)，如果用“驱动器”菜单中的“压缩”会很惨。此时在主盘的根目录下可找到“drvspace.001”这个文件，它的大小与你创建虚拟盘时所使用的剩余空间相等。卸下虚拟盘，退出磁盘空间管理，并将“drvspace.001”改名，当你再次打开磁盘空间管理试图装上虚拟盘时，Windows95会告诉你主盘“不包含任何未装入的压缩驱动器”，而你的一切秘密此时都安全地存储在那个更名后的文件中，哈，只要你不说有谁知道呢（如果还嫌不安全就把它藏到一个深深的目录里去吧)。在要使用时将其改为原名并move到主盘的根目录下便可（DOS下用批处理会方便些)。如果不愿这样做，在“高级”菜单的“设置”一项中将“自动装入新的压缩驱动器”取消，以后在Windows 95下也可以蒙混过关。

在使用时有两个问题，一是压缩驱动器读写慢，这只要在“高级”菜单的“设置”一项中将“压缩方法”改为“不压缩”即可；二是在dos下，由于压缩驱动器的原因装入了DoubleSpace使得基本内存减少。在创建虚拟盘时C盘根目录下生成了两个文件“Dblspace.bin”与“Dblspace.ini”（不是Drvspace)，删掉它们DOS就不会发现虚拟盘了，不过在每次装上驱动器时它们又会重新生成，还是用批处理吧。

用浏览器上载中文软件

山西 张玉峰

网友们，你自己编制的软件如何在网上发布?咱想与大众分享劳动成果，愿望虽好，但实现起来却不容易。老“美”倒是有两个使用浏览器上载软件的网站upload.winsite.com和www.upload.com。我自编一共享软件想上载，但访问这两服务器后，才知道只接受English软件，所以在国内又找到一个通过浏览器上载中文软件的去处http://www.see.online.sh.cn/CH/upload.html。

浏览器请用Netscape3.0或Ie4.0以上。上载时先选择类别:软件下载、游戏专区、其它栏目，请先按下“浏览”键从您的硬盘上选择要上传的文件

(文件请事先压缩,多个文件要合并为一个,以提高上传速度),再按"开始上传"键。上传过程中请静候上传成功画面出现,不要关闭浏览器窗口,也不要按"STOP"。上传成功后,填一张表格,写清姓名、E-mail、软件简介等,再选择下一级类别,如"软件下载"区中的"网友自制",再发送一次就行了。

过三五天,如果你上传的软件被认可,它就会出现在原来选择的类别中。

现在国内大多网站不开展此项服务,一般是先发电子函件申请。笔者也曾申请过几次,但都杳无音信,想来对"小人物"的软件不屑一顾。访问上述"电脑之家"站点,我上传的lifeline.exe文件,4天后就出现在"网友自制"区了,实在方便。

Windows 98的新特征

山东 大米

一、Windows 98的安装增强特性

Windows 98的安装过程增加了许多增强性能,使得Windows 98的安装较之以往的安装更加容易、快速。

(一)安装程序的记忆恢复机制

以前的安装过程中,一旦程序安装失败无论从安装过程的什么位置退出,再次安装时都会有很大麻烦。而Windows 98则提供了一种安装程序的记忆功能,以便在安装失败后提供恢复机制。在安装过程中,随着安装过程的进行和检测到的硬件,Windows 98会创建一个日志文件。若安装失败,安装程序日志中的最后一项将标识安装过程在哪个地方中断。再次安装时,就会从上次中断的地方继续安装,从而节省了时间,提高了效率。

(二)基于图形用户界面的安装程序

为了简化与用户之间的交互且使安装过程的状态清晰明了,Windows 98采用了完全脱离于Windows环境模式的安装程序。这一安装程序基于GUI(用户图形界面)模式,提供了更好的视觉效果。安装屏幕中左部为安装过程列表,安装过程每执行到一步,该步在列表中的文字说明就会高亮显示,同时列表下部会显示出安装过程仍需要的时间以及每一子步骤的进度,这样大量的可视线索使得安装过程清晰明确,一目了然。

(三)良好控制已安装组件,保留Windows 95配置

由于Windows 98采用模块化体系结构,用户将能够选择Windows 98的安装选项。同时在升级过程中,Windows 98使用已有配置信息来设置安装默认值,并检查INI文件和注册表内容,以进一步确定适当的安装选项。Windows 98将Windows 95的用户界面相关特征或功能映射到Windows 98使用的界面上。

(四)硬件自动检测

Windows 98在安装过程中自动检测所有的硬件设备,利用这些信息来安装驱动程序。而且,Windows 98对类似通信端口等这类基本的计算机组件提供了直接检测支持。对容易发生多个设备使用冲突的硬件资源如IRQ、I/O地址或DMA地址提供避免冲突的检测机制。检测后,Windows 98将安装适当的设备驱动程序,合理配置整个系统。

二、集成的Internet外壳

随着Internet互联网的普及,人们越来越多地利用它获得信息,进行通信交流。Internet的使用也就成了打开计算机后必须要做的事情之一。Windows 98考虑到了人们的需要,将Internet浏览器Microsoft Internet Explorer4.0直接嵌入到Windows 98中,您只要掌握了IE4.0就可以通过它浏览网络上的信息、收发E-mail、查看本机、网络。总之,可以通过IE 4.0来完成任何想在Internet上做的事情。

三、支持直接执行脚本

脚本是一系列可以自动执行的简单命令。Windows 98的WSH(Windows Scripting Host, Windows脚本编写主机)提供支持从用户界面或命令行直接执行脚本。这使许多用户界面的行为可自动进行,从而节省了时间。WSH具有对Microsort Visnal Basic脚本、Java脚本的内置支持。

Windows 98的新特性都为系统正常、安全平稳地运行提供了支持,从这些特性可以看出,Windows 98在软硬件支持、操作环境、网络功能及安全可靠管理上都有了明显的功能增强,它为用户提供了一个更加强有力的、简单易用、安全可靠的操作系统。

应用

成都魏晴问：

小弟我最近遇到了一个很棘手的问题。才买不久的Voodoo Rush卡竟将亮度较高的部分处理成了深浅不同的紫色，而且还将一些物体处理得过分透明。比如在玩足球98时，加上雪的效果后，地上的雪将全部被处理成紫色，而且场上的人也都是透明的。我用的是Pentium 200(MMX)。

暗黑之龙答：

搞不好你的Voodoo Rush卡是老版本的（老卡的性能不好），或是驱动程序有冲突，如果是后者请找那些冲突游戏FOR Voodoo Rush的PATCH文件，最好也更新一下Voodoo Rush的驱动程序。

无名读者问：

本人的电脑是安装了Win95简体中文osr2版本，而且安装了浏览器Internet Explorer 4.0简体中文版，请问我可以同时安装Netscape吗？

还有，就是我在浏览香港或台湾的一些网页时，字体上出现乱码，不知有什么方法和软件可以看到文字。



暗黑之龙答：

虽然有些问题已经回答过了，但为了没有看到的读者，再回答一次吧。

同时安装IE和NETSCAPE是没有问题的，浏览网页时最好运行一个多内码工具（有很多，比如南极星、加盟、MagicWin98等），或者给IE装几个字库，就不会出现乱码了。

北京王亚问：

我想制作个人主页，请问要用什么软件？望赐教。

暗黑之龙答：

目前制作主页的软件朝着即见即所得的方向发展，其中最有名的（也就是暗黑之龙知道的）要数FrontPage98和PageMail，前者是微软公司产品，它集成了主页的制作与管理，是目前使用比较广泛的主页制作软件；后者是ADOBE公司的产品，也经历了1.0到3.0的演变。使用哪一个就看你的习惯了。

北京王朋问：

看了北京Stephen朋友的问题后，我也有了个问题啦，网上广告有哪些公司提供呢？要如何办理呢？

北京无名答：

随着网络商业化的不断深入发展，网上已经出现了广告网络或协会，任何拥有主页的网民都可以成为其网络的成员。成员可以把广告网络的旗帜广告放入自己的页面，旗帜广告每刷新一次，成员就将得到一小笔收入。

这些公司在网络中有许多，对中国人来说，最为实用的恐怕是Commonwealth Network。Commonwealth Network是按单一IP印象而不是按访问次数来付费的，对某特定IP地址的用户只按一天一次访问付费，不论在这段时间他在你的Web服务器上进行过多次实际的访问。单一IP印象在数量上远比服务器上的实际访问次数少。Commonwealth Network对每次的单一IP印象付费为四分之三美分。

进入该站点后，你要做的第一件事就是登记你的网址，为自己选择一个用户名和口令，正确的填写你的详细地址等资料。其中有几项在填写时要特别注意，比如联系人信息、姓名、你的通信地址和指定一个收到支票之前需要达到的最小收益。一般来说选择最小的50美元。由于Commonwealth Network服务器较忙，可能需要注册很多次才能成功。注册成功后，主机会给您一个ID号，你的邮箱中会收到Commonwealth Network给你的成员确定邮件。

填写完注册表单后，必须输入新选定的用户名和口令，即可进入该站的Portfolio Management区段。选择Bookkeeping中的[Portfolio Editing]项。在回答了用户名和口令后，屏幕被分为左右两个区域。在左边区域中选择[Add]后右边区域出现一张添加表，输入页面的标题、URL、说明等信息后按[Submit]确认。重复上面的过程，直到你要做广告的所有页的链路被正确的填加。输入完必要的信息之后，一般几天后就会收到HTML代码，把这些代码插入你的Web页中的顶部就可以了。以后这个页面的访问者越多，你得到的美元就越多。

申请多个页面的诀窍是先将所有要申请的页面伪装成首页，因为首页比较容易获得申请。申请之后再放上您将真正放上的内容。

有的页面是广告网络不批准的，当你再次查看时，会发现左边区域该页处有一个R。对于正在审查的页面，该行会出现一个P;对于已经通过审查的页面，该行会出现一个A。



广州PCBOY问:

我所使用的系统为Win98，但不知为什么在玩《星际争霸》和《暗黑破坏神》时，总是提示光驱里没有光盘，请问这究竟是怎么回事?

暗黑之龙答:

这是因为Win98中的一个系统文件有BUG，请找到Win95或Win97的SYSTEM目录下，Iosubsys目录中的Cdfs.vxd文件，把它拷到Win98的相应目录中即可。

读者张国威问:

你们好！我买了第八期配套光盘，其中的F15 DEMO不能使用不知为何?

暗黑之龙答:

这是因为它与你的显卡有冲突，我们测试的机器装有Voodoo2，所以没有问题，看来此游戏最好还是用Voodoo吧。

北京李钧虎问（1998年第8期）:

请问在《机动战士高达——地球争霸战》（一年战争）中如何操作，让高达启动起来?

广州岑智丰答:

《机动战士高达——地球争霸战》操作如下:在画面正下方有四个图标，当第四个图标由灰色变为亮黄色时，按下“C”键，阿姆罗便进入驾驶舱。紧接着，当这四个图标都变成亮黄色时，按下相对应的键，从左至右分别为:

移动——方向键
攻击——Z键
防御——X键
互动——C键

四川高灿问:

在游戏F-22中，我和电脑做相同的动作（比如躲导弹），自己总没有电脑完成得干净利落，而且花的时间也会多出一两倍，连像机都不如。要怎样才能缩短完成动作的时间，是开还是关发动机?

上海邢经纬答:

做躲避导弹等动作时，并不需要关闭发动机。要使飞机转弯动作快、半径小就必须将飞机保持在“角速度”（CORNER SPEED）状态下，在这个速度上飞机可以获得最佳转弯半径。如果你正处于缠斗中，保持“角速度”可以使你尽可能快地转弯。速度标尺在屏幕左边，30-55即进入“角速度”状态。



江苏读者问:

我在玩《凯撒大帝Ⅱ》时，遇到了两个问题，想请教一下:

1. 在《凯撒大帝Ⅱ》中的船坞有何作用?如何使它发挥出来?

2. 在《凯撒大帝Ⅱ》中，过关条件所要求的对象是人口、资金、还是其它什么?

北京陈军问:

最近安装了PHOTOSHOP 5.0，本来挺激动，但是一运行，发现以前安装的字体PHOTOSHOP 5.0根本不认，这是怎么回事?有没有解决的办法呢?

创新杯电脑音乐DIY

第四届大众软件奖系列活动一

本活动为第四届大众软件奖系列活动的第一项，由《大众软件》杂志社和北京创新未来科技有限公司共同举办，活动由两部分组成。

一、电脑音乐制作比赛

要求如下：

1.来稿主题不限，必须为电子音乐作品。要求内容积极向上，符合国家有关法令、法规。音乐播放时间在2分钟以内。

2.参赛作品可以使用各种外设和电脑音乐软件。投稿者不能抄袭、剽窃他人作品，作品版权归原作者所有，大众软件与创新公司保留对所有参赛作品的编辑、删改、出版权利。

奖品

本项比赛活动的奖品由北京创新未来科技有限公司提供：
设一等奖一名，奖品为Sound Blaster Live一块；
设二等奖二名，奖品为PC works 4.1音箱一套；
设三等奖三名，奖品为PC works 2.1音箱一套；
设鼓励奖一百名，奖品为北京创新未来科技有限公司主题鼠标垫。
所有参赛者均可获第四届大众软件奖奖券一张，获奖优秀作品将收录在《大众软件CD》上。

3.投稿方式：作品要求Midi或Wave和相关说明文件（txt格式）各一，在说明文件中要求简单介绍作品主题，使用软件和作者真实姓名、身份证号码、邮编、联系电话及详细通讯地址、发表时的署名等相关内容：可用磁盘（PC格式）、CDR（PC格式）、MO（PC格式230M或640M标准）、电子函件等方式寄来。所有来稿如不特别注明，无论录用与否一概不予退还。

4.本活动举办时间从1998年11月1日起，至1999年1月1日止，以邮戳标记为准。预计于1999年1月下旬由北京创新未来科技有限公司主持举行发奖仪式。

5.作品请寄：北京市和平门邮局3056信箱《大众软件》编辑部（请在信封上注明“电脑音乐制作比赛”字样）

邮编：100051　　**电子函件地址：**popsoft@netchina.com.cn

二、电曲悠扬征文比赛

要求如下：

1.以自己对电脑音乐的认识、创作体会，以及相关软硬件的应用心得为题，要求内容积极向上，符合国家有关法令、法规。

2.投稿者切勿抄袭、剽窃他人作品，作品版权归原作者所有，大众软件与创新公司保留对所有参赛作品的编辑、删改、出版权利。

奖品

本项比赛活动的奖品由北京创新未来科技有限公司提供：
设一等奖一名，奖品为创新5倍速DVD驱动器一台；
设二等奖二名，奖品为创新最新3D显示卡一块；
设三等奖三名，奖品为《汉神2000》中文平台软件一套；
设鼓励奖一百名，奖品为北京创新未来科技有限公司主题鼠标垫。
所有参赛者均可获第四届大众软件奖奖券一张。获奖优秀作品将刊登在《大众软件》杂志上。

3.投稿方式：磁盘（最好是文本文件格式）、电子函件或打印稿。手写来稿，务必用稿纸横排并用钢笔或圆珠笔书写清除，一字一格，标点符号、英文或数字也是一字一格：文章长短不限。磁盘来稿，必需是PC机格式，文件格式必需是纯文本（强烈推荐）或WPS格式或WORD格式。投稿同时请注明作者真实姓名、身份证号码、邮编、联系电话及详细通讯地址，发表时署名任意。所有来稿如不特别注明，无论录用与否都将再不能回到您手中，请注意备份。

4.本活动举办时间从1998年11月1日起，至1999年1月1日止，以邮戳标记为准。预计于1999年1月下旬由北京创新未来科技有限公司主持举行发奖仪式。

5.作品请寄：北京市和平门邮局3056信箱《大众软件》编辑部（请在信封上注明“电曲悠扬征文比赛”字样）

邮编：100051　　**电子函件地址：**popsoft@netchina.com.cn

注：获得奖品价值超过500元者需自行交纳个人所得税

来信问答

一、关于捐献电脑的有关问题。

我们在《大众软件》第7期刊登的《我想学电脑》一文引起了强烈反映，许多读者表示要继续捐献，现就有关事宜回答如下：

本次捐献活动是中国科协“科技育英工程”的一部分——“电脑西行”活动。在本次活动中我们发现，由于捐赠的电脑、配件型号较老，维修、装配极为困难，加之型号不一，很难形成捐献给一个学校的数量，所以今后基本上采取捐献新电脑的形式进行，首批除读者捐赠的旧电脑及配件外，《大众软件》捐献的是全新奔腾电脑。现在此活动仍在进行之中，据悉由我国一些知名专家捐献的第二批全新电脑即将起程。凡有意捐献的热心读者，可于本活动的具体运作单位中国科协青少年部联系。在此让我先行谢过这些关心着祖国贫困地区孩子的人们。

二、关于明年《大众软件》改版为半月刊和双CD的有关问题。

许多读者在来信中对明年的改版给予了极大的关注，并提出了宝贵的意见和建议，在此我们一并谢过并对提出的相关问题进行解答。

《大众软件》明年改为半月刊主要是为了增加信息含量，加快报道速度。很多读者都曾来信反映杂志（特别是信息与动态栏目）报道时间严重滞后，这主要是受月刊制作周期的影响。改为半月刊后，必然会带来工作量的大幅度增加，但能为读者朋友们在第一时间提供新鲜资讯，这正是我们的工作目标。改刊后的《大众软件》为了保证质量，我们适当减少了每期的页数（黑白88页、彩色12页），同时价格也将下调到每本5元，所以请读者朋友们放心。

《大众软件CD》明年将增为双CD，按照我们的传统习惯，第一张的主题是电脑应用，第二张的主题是电脑娱乐:为了让读者享受超值的待遇，我们决定将杂志做成电子版放在光盘上，我们定期更新的网站也将放在光盘上，价格嘛……保持不变!!!双CD19元（什么？比盗版还便宜）。

补充一句，大众软件出品的所有产品都可以向大众软件读者服务部邮购中心购买，详情请参看杂志。

三、关于大众软件网站的有关问题。

不少读者寄信或发Email来，责怪我们的网页更新速度太慢，可是经过调查我们的网页制作人员每天都在辛勤地工作，后来发现这里面有一点小误会。我们独立域名的网站（www.popsoft.com.cn）因为专线故障频频，在网页大赛结束之后就暂停使用了。目前一直更新的是首都在线的镜像站点，域名为popsoft.263.net。待专线修复以后，我们网站将正式搬迁到www.popsoft.com.cn上，到时自然会广发通告，由此给您带来的不便，在此表示歉意，并欢迎大家常来我们的网站。

四、关于大众软件奖的有关问题。

第三届大众软件奖的有关活动已告一段落，获奖的朋友请将奖券的副券寄来，写清姓名、详细地址、邮政编码、身份证号码，我们会把奖品寄给您。第四届大众软件奖系列活动已经开始，希望大家按照活动要求积极参加。有一些读者反映参加了有关活动却未收到奖券，我们将在核对后给您补发新一届的奖券。参加《大众软件CD》调查的读者，因为第三届大众软件奖已经开奖，所以将给您寄发第四届大众软件奖奖券。

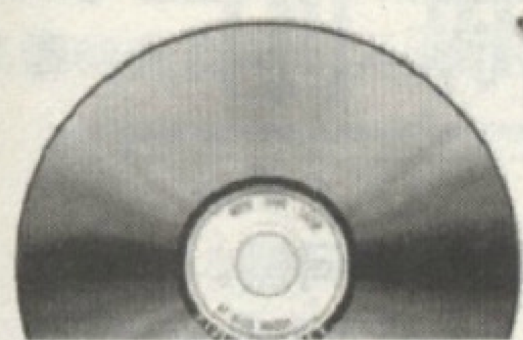
因版面的关系，本期就说这么多了，“读编往来”就是为了使读者能更好地和小编们交流而特辟的一个栏目，凡有问题的读者欢迎您寄信或发Email来，我们将给您一个满意的答复。

**** 声明 ****

经查，10月份《大众软件CD》应用之窗栏目所载文章《PCI声卡探秘》一文不仅是从台湾某网站抄袭，而且一稿多投，该文作者许冬、许成违反了撰稿人的基本规则。本刊1998年10月刊河北吴泽平《当前最新的六种计算机内存》一文一稿多投。本刊做出如下处理：

1. 扣发该作者的稿费。
2. 三年内不再采用稿件。

如此举措并非我们所希望的，奉劝文风不正者好自为之。



1998年11月 大众软件CD

POPSOFT CD（总第17期）

◆新手学堂

杀手教程:青龙偃月与丈八蛇矛——Dune2000t11

1993年WESTWOOD公司以一种全新的游戏方式，推出了《沙丘魔堡Ⅱ》这一划时代的经典，从而确立了及时战略游戏的模式。今天，西木头重操旧业（旧瓶装新酒），又把阿拉基斯的战火点燃，作为代表正义的亚特雷德家族(House Atreides)的一员，您将与阴暗的奥多斯家族(House Ordos)和邪恶的哈肯尼家族（House Harkonnen)，为争夺珍贵的香料资源而开战。当然了，单靠小米加步枪是无法面对数以万计穷凶极恶的敌人的，本教官特为你准备了“青龙偃月与丈八蛇矛”——Dune2000t11，有了它……真是谈笑间樯橹灰飞烟灭，爽吧！另有军火库帐后伺候，希望各位各取所需。

◆攻略指引

WarGames的故事取材自一套同名经典电影WarGame，男主角大卫·利志文（David Lightman)乃一名电脑天才，他成功地从家中的电脑闯入美国国防部超级电脑W.O.P.R.（War Operations Planned Response)，并挑战它玩核子战争游戏，差点弄假成真，变成真的世界大战。幸好大卫及时警觉，最后以打井游戏来让电脑知道继续战斗下去也不能取胜，唯一可以保持不败的方法就是拒绝再玩，使地球的一场大灾难终于平息了。

二十年后，美国国防部雇佣大卫重新编写W.O.P.R.程序，防止W.O.P.R.再度挑起核战，可惜因为一些不明原因，W.O.P.R.竟然复活起来，它想再度挑起核战！要阻止这场浩劫的唯一方法，就只有陪它玩模拟战争游戏，战胜了，便能解除这危机。若战败了，那就……地球的命运就在你手上，你可有信心应战吗？

如果你有兴趣到本期书屋一逛的话，可以看到《大地之剑》、《特警雄鹰》、《伊甸风暴》和《银翼传承》的完全攻略。

◆天方夜潭

在国产游戏沉寂了这么长时间后，等待我们的将会是什么呢……？鲁迅先生曾说过:“不是在沉默中爆发，就是在沉默中消亡。”令人欣慰的是，我听到有一批较高水准的游戏将在近期上市，那将是？咳……且听下回分解。（嘿！君子动口不动手！）

我认为，只有敢于暴露自己身上的错误、缺点，才会进步，才会发展。在这期收录的28封来信中，有9封（接近30%）是关于读者的建议与批评的，真是让我辈汗颜，但同时我要感谢他们对这本杂志的关心与支持，也希望有更多的朋友加入这个行列，给我们以监督与帮助。

这里我引用毛主席的一句话作为结尾（不知适不适用）：‘这个世界（杂志＆光盘）是我们的，也是你们的，但归根到底还是你们的。’

光盘目录

应用天地

Adobe Acrobat Reader 3.01
Adobe Acrobat 3.01ra
Acrobat Distiller 3.02
Adobe Acrobat PDFwriter 3.03
Njstar Communicator2.0
NJSTAR Chinese WP 4.2
Winarj 98
友情强档 3.0
Sisoft Sandra 98
VT Magic 3
TextPad 3.2.5

前线地带

飞虎队
种族风暴
龙虎森林99
狂野摩托
重返沙场 II
自由保卫战
游戏、网络和竞赛
生死之间 II
天涯孤旅
美式足球99

声光色效

winamp2.02
Sonique 1.0
Multimedia Xplorer 1.40
MIDI JukeBox 2 2.00
鼠标轨迹里程表 1.1
鼠标图案
Piano Professor 3.01b
ClipTrakker 1.1
JPEG Optimizer 2.00
HISTORY OF RUNTIME 1.1

网络纵横

LSGS2 Personal Server for Win95/NT
LodeSoft Chat Client 2.0
LodeSoft Chat Client 2.0 patch
四国风云 II
网际俄罗斯 II
网络升级（也即80分）
网络拱猪
中国象棋 II
网络五子棋
网络关牌（跑得快）
网络夹子棋
网络大怪路子（上海地区扑克游戏）
BlueWave Tear-line Editor 2.2
Blue Wave Developer's Kit 3.0
蓝波快信之名称修改工具 1.00
OPERA 3.5 BETA 8
JAVA PLUG-IN V1.1.1
BulletFTP 1.08
Personal NAME
Gozilla 3.1
Sockscat 1.2
HOMESITE 4 RC1

百宝便携

拼音之星
知音键盘
无字型五笔输入法 1.0
PassWord 1.0
WPlay 2.0
万能码

趣味小屋

音乐家漫画屏保
“天地大冲撞”的屏保
色盲检查屏保
梁永琪屏保 1.1
罗米欧与朱丽叶屏保
逃出魔幻纪屏保
通心面屏保
M&Ms 豆屏保
尼斯湖水怪屏保
“街霸”屏保
板桥斋唐诗国画屏保
中国古代诗词壁纸
《红楼梦》诗词壁纸
国外建筑壁纸
水纹壁纸
小猫壁纸
Jungle Waterfall Theme
Jeep Theme 3.0

补丁升级

《沙丘2000》强力修改器
《沙丘2000》阿特雷德家族任务存档
《美少女梦工厂——梦幻妖精》精美回忆相册集
《风云》存盘文件编辑器
《死亡之屋》修改器
《铁血军团 II》修改器
《玩具兵大战》单机任务存档集合
《魔法门VI》修正版本1.1
《幻世录》修正版本1.03
机甲指挥官升级版1.06

启　事

本刊1998年第10期“百宝箱”栏目收录的“屏保生成器”和“昨日重现”都使用了Borland公司的数据库引擎即BDE(Borland Database Engine)。如果用户没有安装Borland公司的Delphi或C++ Builder的库文件，将无法使用这两个软件。我们将在下期配套光盘中提供这两个软件的修正版本。

本刊1998年第10期的《终极加速 Win98 》一文第一个方法的第四步会对使用TCP/TP协议的局域网和Intranet的用户产生影响，表现为在局域网上文件传输速度明显变慢。这是因为TCP/IP协议不仅限于拨号网络，亦作用于局域网，DefaultRcvWindow将强行限制传输率，对网卡来说是不合适的。(感谢黎明达同志来信指正)

对因此而给读者造成的不便，本刊向用户至以万分歉意。

大众软件服务快车

本期广告索引

广告咨询卡

我在贵刊____年第____期的____彩色 ____黑白 ____刊花设计广告中看到公司(厂家)________产品(技术信息),希望:

□购买 □索取资料 □询问价格 □参加培训

读者姓名: 年龄:
职务: 电话:
工作单位:
通信地址: 邮编:

TOP TEN 选票

姓名	年龄	我喜欢的5个游戏	最想看的攻略
		1.	
性别		2.	
		3.	
榜评?□有□无		4.	
邮编??		5.	
地址			

选票规则

- 请您将最喜欢爱的放在首位
- 所选游戏必须为已发行的PC GAME?
- 所选游戏不可超过5款??可少选
- 所选游戏若为英文版??请注明英文
- 填好后??贴在信封背面??复制有效

晶合实验室

如有榜评,请在榜评末尾写清通信地址。

请将选票寄到:北京和平门邮局3056信箱 大众软件杂志社收 邮编:100051

98欧洲ECTS大展中的EIDOS

北京 李靖

ECTS大展（ELECTRONIC CONSUMER TRADE SHOW）是欧洲最盛大最隆重的互动娱乐交易会。现在欧洲已经成为世界上发展最快且极具潜力、创造性和竞争力的互动娱乐市场。参展包括几乎所有业界大腕，所有最新最好的产品和技术，大量独家前期预测以及游戏发行。如同整个互动娱乐产业一样，ECTS大展的目的是表现独创、新颖和未来。

一年一度的ECTS大展于今年9月6日至8日在伦敦隆重举行，此次盛会上，各大软、硬件厂商汇聚一堂，无数的新游戏、新硬件、新技术令所有与会人士目不暇接。其中，EIDOS无疑是PC娱乐软件厂商中一颗最耀眼的明星，展出的游戏软件数量之多，列所有参展商之首；其中许多游戏都是令全球玩家翘首期待的作品，更有许多创意出众、制作水准一流的游戏软件和世人见面。下面，就让我们重温EIDOS在本次ECTS大展上的一些精彩瞬间吧！

大事记

1998年9月6日

EIDOS与麦克·欧文签约



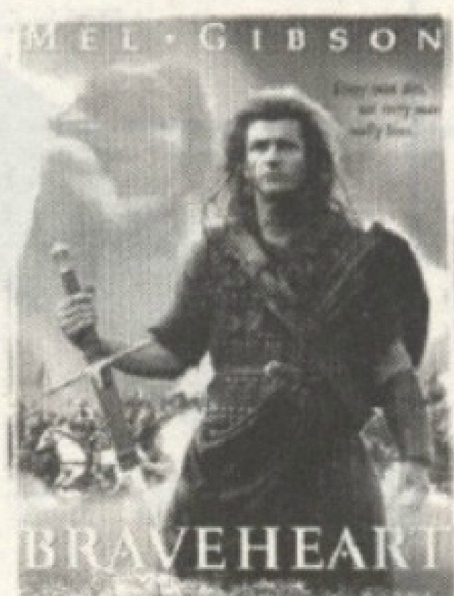
英国利物浦队的麦克·欧文与EIDOS签约，其形象将出现在Silicon Dreams开发的Michael Owen's World League Soccer足球游戏中。麦克也是个资深游戏玩家，热衷WLS游戏，他很愿意能在其中出份力。他说："我玩过许多电脑足球游戏，WLS是我最喜欢的一个。我很高兴自己的形象和WLS联系在一起。"



EIDOS总裁Ian Livingstone说："我们和世界上最好的球员签约来制作世界上最好的足球游戏。该游戏会使全世界的球迷感到满意。不用说，我们高兴极了。"

1998年9月7日

EIDOS签下《勇敢的心》



EIDOS宣布与派拉蒙和21世纪福克斯就电影《勇敢的心》签约，获准在一款有关苏格兰黑暗时代的策略战争游戏中使用影片素材。该片曾荣获奥斯卡金像奖，由梅尔·吉布森导演并主演，制片是Icon Production。同名游戏也讲述了民族主义、残酷战斗、政治欺骗和悬念氛围。游戏忠实再现了影片人物，玩家可以和里查德·华莱士、罗伯特、穆隆、英王爱德华、史蒂芬等人物互动。原片人物对白和一些场景也将融进游戏。



1998年9月8日

EIDOS并购水晶动态（Crystal Dynamics）



水晶动态（Crystal Dynamics）是美国西海岸的一个独立开发小组。近期作品有GEX I和II、小丑奇兵（Pandemonium）I和II及Legacy of Kain。即将推出的产品有：GEX III，Kain：Soul Reaver，Akuji和《邪恶战争》。



EIDOS的首席执行官查尔斯说："兼并Crystal Dynamics表明EIDOS致力于开发出更多的产品。我们相信，Crystal Dynamics的开发力量能够极大地增加今后的产品数目。"

重点游戏介绍

大刀(Daikatana)

制作：Ion Strom

机种：PC

Doom、Quake的设计者，前id Software成员约翰·罗梅罗是一位极具传奇色彩的游戏设计大师。现在他以《大刀》再次提高了3D动作类游戏的水准。

挥舞一把神奇的日本武士刀，跨越从古希腊到公元25世纪的4个不同时空，在丰富多彩的3D世界中遭遇60多种怪兽，使用30种武器。游戏主人公名叫Hiro Miyamoto，他有两名电脑控制的搭档，美丽的Mikiko ibihara和超级飞人约翰逊，他们将帮助你完成纠正历史轨迹的使命。

在ECTS大展上你可以一睹《大刀》最新风采，包括两名搭档、死亡对决玩法和数量超过同类游戏的各种武器和怪兽。

游戏特点：

* 使用ID Software的Quake Ⅱ引擎技术
* 支持所有主要游戏硬件和Win 95/98
* 高超的人工智能，包括Hiro和两名搭档的语音沟通
* 64种精致绘制的怪物和敌人
* 32种武器助你一往无前
* 33首原创CD音乐
* 4种不同时空，其景致、武器、生物、音乐和风格各不相同

ECTS新闻

玩家一直期待的游戏《大刀》证明了为何Ion Storm开发小组会被人们称为“梦之队”。请听听他们的说法：

“《大刀》与Doom、Quake类游戏的区别体现在三个方面：时间旅行，角色扮演成份和合作助手。玩家可扮演Hiro和他的两个朋友，Mikiko ibihara以及超级飞人约翰逊。只有在朋友的帮助下才能取得成功。

我们改进了Quake Ⅱ的引擎，使《大刀》的视觉效果极其惊人。这包括改良的有色光源；用于制造光焰效果的Alpha混合贴图；每一关有不同的调色板，所以256色的基础调色板看起来就象是使用了更多的颜色。

人工智能系统是一个基于中心情节的复杂系统，有三种特殊的类型，使得人物在水中、陆地和空中的动作行为均有所不同。进攻前，敌人都躲避着你，猜测你的下一步行动。不管你藏在哪里，他们都会找到你。

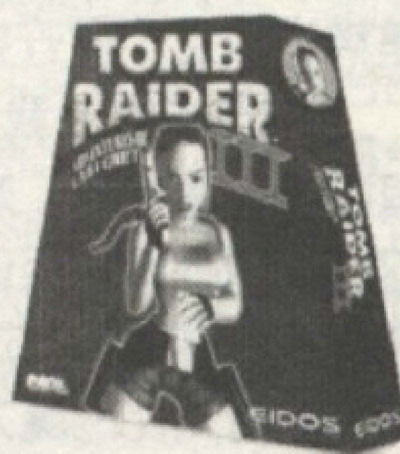
我们编写了新的声音引擎，它将充分发挥声音硬件的最新技术，并在没有硬件时提供软件模拟。通过把声音置于3D空间和模拟环境，我们就可以创造出引人入胜的游戏环境。

我们对Quake Ⅱ引擎加以改进，充分挖掘其潜力。此外还使用了32位Alpha混合真彩色贴图（在UNREAL这一游戏中用来制造强光和爆炸效果）、每关的不同调色板、新的声音引擎、Direct 3D支持等。本质上讲《大刀》仍是传统的第一人称射击游戏，需要杀死你碰到的所有生物，但是它有自己完整的故事情节，围绕特定的地点和事件。

与一般3D游戏不同，它加入两名助手，横跨多重时空；与Quake Ⅱ不同，它有多种调色板并有每秒两倍于Quake Ⅱ的动画帧数；与《杰迪武士》相比，有更多的怪物、武器、物品和探索空间；《大刀》具有高解析度画面、简单的多人游戏联接、逼真的动画模拟，玩家在游戏过程中可以升级。

你的两名助手采用一种区别于怪物AI系统的特殊AI系统，使他们更加活灵活现。他们会袭击目标、逃跑、寻找弹药、使用电梯和楼梯、根据不同情形使用合适的武器，告诉你他们的想法以及所有真实演员会做的事情。”

古墓丽影Ⅲ(Tomb Raider Ⅲ)



制作：Core Design

机种：PC/PlayStation

永远不会令所有她的狂热崇拜者失望，劳拉将再度出现在你的面前并展开第三次惊心动魄的冒险。如果你是《古墓丽影》系列的忠实玩家，你会感觉到这第三次冒险更加的扣人心弦，远远超过了前面两次的冒险经历。本次历程首先把劳拉带到美国的内华达州，她的冒险将从这里的大沙漠开始，经过种种坎坷后最终达到一个南太平洋的神秘岛屿上。除了全新的冒险经历之外，《古墓丽影Ⅲ》中还有许



多巨大的变化——更多的新装束，更多、更刺激的新型交通工具以及更多的全新技术等等。所有这些都使得《古墓丽影Ⅲ》以前所未有的惊人面貌出现在你的面前。

故事主线:

很久以前，一些水手驾船来到一座小岛，在岛上，他们发现了一座供奉神秘陨星的祭坛，在祭坛周围勘察时他们无意中发现了四尊远古的神像。在离开这个小岛并返回英格兰之前，他们当中的一名水手把在这里的所见所闻写进了航海日志……



……现代，一家从事研究工作的公司最近正在开展在冰面上钻洞并探测深层冰层中奥秘的工程，期望能从对不同深度岩石的断面上研究发现可作利用的新物质，因为如果真的存在某种未知的新物质，它的能量便会在相应深度的岩石断面上体现出来，根据这些资料便可以决定相应的有机物质的组成和结构，从中能够得到许多生物进化的宝贵资料。

某日，他们在冰层的岩石深处意外发现了一具多年前欧洲海员的尸体，这是自达尔文提出进化论以来最重要的一个发现，这具欧洲海员的尸体被绝对完好地保存在了冰层中，在某些方面，这已经不能用达尔文的进化论来进行解释。继续探察冰层中的一切后，他们又发现了这名水手当年所在船的名字。参与这次勘察工作的人员都对这艘当年沉没的船产生了浓厚的兴趣，进而，他们找到了这艘船的航海日志，在这里面发现了关于那4尊充满魔力的神像的记载……他们意识到这些神像都是稀世珍宝，便开始着手寻找它们的踪迹。

与此同时，我们的女英雄劳拉恰恰正在印度寻找其中的一尊神像，她并不知道这些神像的真正历史，只是知道在某个地域中，这些神像因为象征着无比的魔力而被当地的种族作为神来供奉和崇拜了许多年，直到现在……



劳拉的第三次冒险便围绕这四尊神像再次展开了……

主要技术改进:

*彩色光源

*全新增强型动态光源

*增强AI

*全新的场景地形系统不但可使物体表面更加圆滑，同时也将加强球形屋顶、拱门、拱形天花板以及所有建筑的逼真效果

*24-bit真彩色贴图，大大提升每个细节的效果

*改进水面效果，加入全新的水波效果、半透明效果和水面反射效果

*高速图形引擎

*模拟透明度处理，轴状光源

新动作:

*增加“瞬间加速”功能，可以使劳拉避免一些时间性陷阱的威胁

*增加“瞬间加速+跳水”的组合动作，能使劳拉在瞬间加速后从诸如禁闭的大门中飞身跃入水中

*增加“下蹲”动作，可以使劳拉迅速躲过飞弹类武器的伤害

*增加“下蹲+行走”的组合动作，既可向前也可向后

*增加“猴子式翻腾跳跃”动作，可使劳拉在各个角度抓住目标物体

*面对一扇禁闭的大门劳拉将做出一系列尝试动作，包括再三转动门栓和把手并且做出推、挤等动作来替代前面作品中的只说一句“No!”



*改进潜水模式，使劳拉在水下更易争得主动和控制

*改进“推/拉”动作，将允许劳拉推/拉物体通过某些特定的门或场景，例如可以撞倒一扇不坚固的门

*增加“绳索滑行”模式，劳拉可以在任何时间抓住绳索进行空中滑行，并选择适当时机释放手中的绳子以到达既定地点

*加入水流设计，劳拉在水中必须考虑到水流的影响

对已有动作的加强:

*增加原地180度翻转动作，这将简化原有的前滚翻转身动作

*加入投掷动作

增强游戏细节效果:

*地面上有落叶被风吹起的效果

*沙地和雪地上增加脚印处理

*逼真的天气变化，包括雨、雪和风

*环境效果中加入雾、薄雾和阴暗等处理

*某些场景内会加入在天空翱翔的小鸟

*全新的“粒子系统”在游戏中渲染所有的火焰效果

*多种劳拉的新装束

冠军足球经理Ⅲ(Championship Manager Ⅲ)

制作：Sports Interactive

机种：PC

《冠军足球经理Ⅲ》(Championship Manager Ⅲ)是空前成功的冠军经理系列的最新产品。它在保留了以前的成功设计的基础上，加入了更出色的游戏结构和操作界面。《冠军足球经理Ⅲ》将经营、管理球队的真实性提升到了一个新高度。游戏中可以选择10个联赛，并且将模拟所有国家的、洲际的和世界性的比赛。

游戏特点:

游戏在前作的基础上增加了以下的内容:

*通过训练技术可以逐步地提高球员的能力。

*真实地模拟球探在挑选球员中的作用。

*提供所有队员的简历。

*具有强大的比赛引擎和战术编辑功能

*完全的青年队联赛

*可以安排友谊比赛，以确定球队的战术和阵容，并且调整球员状态

*球员具有隐藏属性。

*可以经营全球范围内的足球队，包括欧洲、日本和美国。

冠军足球经理中有来自全球的最大范围的联赛，包括阿根廷、比利时、巴西、丹麦、英格兰、法国、德国、荷兰、意大利、日本、挪威、葡萄牙、苏格兰、西班牙、瑞典和美国。游戏者也可以根据自己的需要来改变这些数据。全部数据都来自世界各地的专业足球分析评论家，十分精确。尽管游戏中有大量的数据，但是强大的检索引擎和友好的操作界面可以使你很容易地查询这些数据。

麦克尔·欧文的世界联盟足球99

开发：Silicon Dreams

机种：PC／PlayStation

利物浦和英格兰队的前锋麦克尔·欧文与EIDOS《世界联盟足球》签署了一个多年的独家合同。麦克·欧文也是一个游戏爱好者，玩《世界联盟足球98》很入迷。他热情地给了这个游戏一个认可。

《麦克·欧文的世界联盟足球99》是《世界联盟足球98》的续作，被一致认为是PS上最好的足球游戏。新游戏的图像和可玩性有很大的提高。狂热的动作和繁重的学习将是玩家在WLS99中面临的两大挑战。并且将保留WLS98中直观地控制方式，并且加入了更多的技术动作，速度的优化和更高的分辨率。

游戏特点:

*先进的图形算法将产生震撼的视觉效果。在PS版的WLS99的画面分辨率将达到640×256。

*WLS99采用“皮肤化”算法。皮肤化技术可以防止游戏画面中的多边形断裂，将神奇地增强足球运动员的视觉效果。

*新的球员模型的骨骼系统中包括更多的骨头，采用新的压缩和插补技术将提供更流畅的动画效果。

*UV纹理映射——球员身体的每个部分都将被纹理化，使球员更加栩栩如生。比赛前后的场面得到增强。对于胜利与失败后的气氛得到进一步地渲染。

*在WLS99中采用新的体育场绘制技术。包括动态的观众和灯光，实时的草地阴影，使你可以感觉到在日落时分观看比赛。

*多种游戏方式：联赛、杯赛、世界杯、友谊赛、欧洲超级联赛、练习模式并且可以自定义联赛。

*球员和球队经过更新。

勇敢的心(Brave Heart)

制作：Red Lemon

机种：PC

《勇敢的心》是一个策略战争类游戏。游戏提供完全三维的视角，所有人物的动作都采用了动态捕捉技术制作。

黑暗时代的苏格兰处于无政府状态，统治阶级内部因战争被分裂，彼此仇恨，氏族内部也因为权力而发生流血冲突，苏格兰为长期的内部冲突所困扰。统治氏族的领导人争夺小的独立氏族的支持，以成为政治舞台上的大多数，从而被加冕为苏格兰的第一位国王。其它的氏族通过残忍的武力，通过他们的军队扩展领地。同时他们还面临着国土被英格兰的查理王入侵略，人民被查理王征服的问题。

游戏特点:

*胜利可以通过三种方法达成:

征服苏格兰的全部氏族，获得足够的同盟进行强制投票而获得王位，或者完全将英格兰人赶出苏格兰的领土并获得王冠。

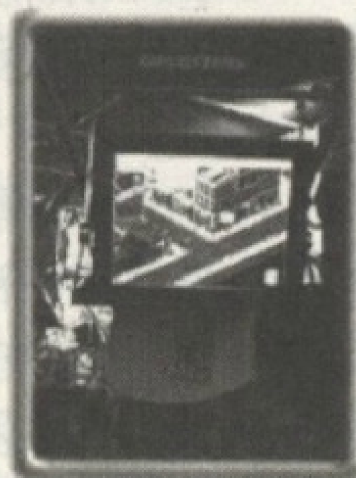
*直接控制一个或更多的氏族领袖，他们将指挥一个军队或在独立任务中给予帮助。

*战斗完全在实时的三维环境中进行。

*战斗中提供多种视角，例如：平面视角、追踪视角、立体视角和智能摄影机等。

*支持网络对战。

《教父》制作小组访谈录



问：据我所见，《教父》（Gangsters）既非实时策略游戏，又非回合制策略游戏。您是怎样定义游戏玩法的？能否与其它游戏相比？

答：《教父》的游戏风格很特别，它融合了回合制策略和实时战术的特征。回合制成分要求你对上一回合城中发生的事情进行总结，分析这些事件如何影响你的手下、领土和商业，然后制定出下一回合使用的策略，以扩展疆土，增强竞争。当你向所有部下下达命令后，全部活动即转到城中进行。部下开始执行命令，而你在游戏中的作用则是随时做出战术调整，在手下遇到麻烦时直接插手干预。要知道其他人和机构都有其独立的行动步骤，因此你必须果断地做出战术决定。我不想拿《教父》和其它游戏相比较。我不知道其它哪个游戏会给人以类似的感受。《教父》的独特之处在于游戏的玩法，而非人物。如果非要总结的话，游戏掺杂了三种类型。城市里有成千上万的居民、经济系统和各种可变因素，因此游戏包含了Sim City的成分。你的部下遵循你的命令，或者说你可以直接控制他们，这与X-Com和Syndicate有相似之处。召集、挑选、组织和创建一支人马，这种涉及人力资源管理因素又如同体育管理模拟游戏，你需要选择合适的人选，给他们安排合适的工作，使其能力得以充分发挥。

问：游戏的故事背景是什么？

答：故事发生在美国的禁酒时代，一个虚构的城市New Temperance。城中有四名势力渐强的黑帮首领，玩家扮演其中的一个。游戏的开始是这样的：你在城市大厦中心处有一间办公室，经营着其中的一份产业，这是你掩盖自己实际行为的幌子。开头你只有几百块钱和几名甘愿替你卖命的伙计。

问：再现禁酒时期和设计游戏世界时都进行了哪些历史研究？

答：就《教父》来讲，我相信为追求游戏的趣味性，对游戏画面和感觉的把握应恰如其份。有助于增强游戏效果的，要做到历史真实再现；而史实无助于游戏世界时应进行适当的艺术加工。禁酒时期的芝加哥，一支机关枪的黑市价格是2000美金，游戏中机关枪的价格



也很昂贵，但花800元还是1800元买一支枪关系不大，只要在游戏中定价合适就行。我们确实进行了大量研究，制作前观看了许多书籍、电影和网页。在建筑、车辆、服饰等方面设计人员都查阅借鉴了许多参考资料。我们甚至得到20年代芝加哥的人口普查数据，以保证城市居民的名字和种族构成带有时代特征。

问：游戏的主要目的是什么？玩家通常怎样达到目的？

答：游戏的主要目的是控制整个城市，争夺权势和财富。为此玩家要把黑帮分子培养成有相应技能的人，扩大领地，增加收入，与警察、FBI和媒体巧妙周旋。还要保证一定的大众支持，如果引起民愤，再强大的黑帮也会陷于困境。

问：《教父》玩法上的主要特色是什么？也就是说它与其它游戏的主要区别是什么？

答：《教父》的独特之处在游戏玩法，它融合创建和破坏两个部分。要组建拥有较大势力范围的强大黑帮，既要保卫自己，又要消灭对手，这是一个挑战。在Sim City中玩家进行建设，Quake中玩家则进行杀戮，而《教父》则需将二者结合起来才能达到目标。

问：游戏如何通关？怎样开始游戏，游戏结构如何，游戏中会发生什么？

答：游戏开始是主命令界面，它象一个filofax，分为不同区域，用于提供信息、下达命令。城市地图遍布各种有用信息，使你能够检查工作，选择新的目标。新闻报道使你了解城中大事以及事件背后的情况。图表则显示你和对手的不同力量对比。最大的一部分是人力管理，下达指令。这部分功能颇多，小到挑选合适人选到某一区域巡逻，大到派遣一车强盗穿过城区去炸毁警察总部，只需点几下鼠标就可轻松实现。一个好的开始需要快速敛财和召集精兵强将。通常我先查看候选人员的属性，以向当地业主提供保护的方式收取银子。我挑选一名擅长恐吓的最聪明的强盗做副官，给他一队人马，把他们派到当地繁华商业区收取保护费。同时，派一名不起眼的强盗去市政厅、体育馆、码头、劳工市场挑选未来的强盗。接下来就需要通过扩大势力范围和提供更多保护的方式提高自己在城中的地位。如果赚足银两，



就置办一些产业以掩盖非法交易。例如打算建立一个伪钞印制厂时可以买一个印刷品商店当作掩护，满载纸张的卡车要是每天都出现在面包房可是要



引起FBI怀疑的。一旦在城中确立地位就需要考虑其它黑帮的情况，他们的位置以及优势、劣势怎样？因此我会派一名强盗去城市的其它地方收集对手的具体情况，向告密者收买信息。同时派人巡视自己的势力范围，据守有价值的战略要点，向当地社团捐款以赢得媒体的最佳公众支持。不过要是他们仍旧诋毁我，就派人杀死老板。就象当年Capone和O'Banion在芝加哥因为势力扩张而发生互殴一样，我很快就得和其它黑帮打交道。这时要决定是与他们保持友善，还是一决雌雄。

问：游戏是否以任务为结构？如果有，那么有多少任务？

答：《教父》并非以任务为基础。每次开始新游戏，都从一个基础城市样式构建各式各样的城市布局。我们计划为玩家预先设计好一些所要达到的目标，但如何达到它们便完全取决于玩家自己的喜好了。

问：游戏的复杂程度如何？例如是否有武器管理、人力管理、资源管理等因素？其深度怎样？你可以实际控制一名30年代的强盗的所有方面吗？

答：游戏中要做的事情很多，为了体贴玩家我们尽量做到灵活多变。当我下令绑架敌对强盗时，先向副官传达命令，让他去做安排。关注细节的玩家也许会打算把每个强盗都派上用场。你要保证麾下对自己的忠诚，杀捕过滥时其士气会开始低落。如果和手下分别太久，他们会脱离黑帮或另投名主。他们越不开心，你就越是付出更多的代价。你需要控制武器和车辆的分配。装备的优劣取决于对黑市价格的承受力。你还要雇一名好会计和一名好律师。律师会使你的手下强盗免于诉讼，秘密监视证人和陪审员。会计会帮你逃税，检查属下是否有贪污行为。

问：玩家要学会使用什么策略完成目标？

答：关键是把握与其它黑帮或当局机构合作的时机，保护自己的财产。不要过于贪婪，城市是滋养你的源泉。如果你把当地搞得经济混乱，民风堕落，收入必然减少。最好不时给其它黑帮制造点麻烦。



问：玩家的行径可以有多卑劣？其后果是什么？通常电脑怎样和玩家对峙？

答：游戏不只有一种解决途径。当一名属下要被送上法庭时，可以找一名好的辩护律师予以保释。或者在开庭前贿赂法官，恐吓陪审员和证人，或者给负责调查的官员一笔他难以拒绝的好处费。游戏中你的非法活动越是猖狂，就越会引起警察、FBI侦探和其它强盗的注意。电脑对手有自己独立的行为步骤，也志在必胜，这取决于我们给其设定的人物类型。



问：游戏是否有多人模式？若有，联网人数和方式如何？

答：最多四人联网游戏，可通过调制解调器、局域网方式联网。

问：游戏预定何时发行？

答：10月或11月。

问：游戏图像不错，我猜是16位的。在图像方面是如何吸引玩家的？比如我发现玩家可以窥视建筑物的内部。（这种情形何时在游戏中出现？）我还看到整幢建筑物爆炸的场面。这是怎么发生的？游戏里是否有大量过场动画？

答：游戏中的大量图像可以使城市居民和建筑呈现出丰富多采的多样性。此外还有许多很酷的人物动画。建筑物被炸毁后成为一片废墟，过后将会重建。

问：游戏的音效如何？例如声音和逼真的枪声等等。

答：游戏利用大量音效体现城市的背景情况。此外还使用一些声音暗示与之相联系的周围环境。例如走近报馆时会听到印刷机滚动的声音；公园附近会听到鸟叫声；建筑物里会传出人们对黑帮保护做出的反应。爆炸声可穿透整个城市，而枪声在几个街区外就能听到。

问：为什么你认为这游戏很吸引人？还有哪些方面很精彩而你还没有提到？

答：《教父》是一款题材独特的游戏，非常适合纯粹的消遣。我们都了解强盗的所作所为。我想每个人都不清楚在那样一种社会他们如何生存。现在你可以在电脑中去尝试一番。

问：请问Hot House是怎样成立的？地址在哪里？请简单介绍小组成员和各自的游戏设计经历。还有您是怎样成为一名游戏设计师的？

答：Hot House主要成员早在80年代中期就开始涉足游戏的设计发行，曾参与Telecomsoft和Microprose主要游戏的开发工作，包括：Midwinter，B17，Grand Prix 1 & 2，Xcom-Terror-Apocalypse，Transport Tycoon，FOG等。目前Hot House拥有30名雇员，总部设在英国西部的港口城市布里斯托尔。

魔幻天下

打着“史上第一支网路连线异色大富翁”的旗号，《魔幻天下》尝试跳出传统大富翁游戏的窠臼，创造出一片属于自己的大富翁世界。“大富翁”，这个曾让无数玩家魂牵梦萦，无法自拔的游戏，在光谱资讯的重新整合之后，到底能不能再创之前的大富翁狂潮呢？

创新的游戏方式

有别于传统的大富翁游戏，《魔幻天下》更融入了战斗、培育、经营等要素。玩家在游戏一开始将会带着些许的金钱和属将开始游戏。玩家一样是以掷骰子看点数来移动的，但是，如果您走到了别人的地盘上，可别傻傻的就想换出大把钞票破财消灾！不同于大富翁，您可以更主动地选择战斗！战斗共分为单挑、攻城和拢络三种方式，顾名思义，单挑就是男子汉一对一的“钉孤只”，攻城则以人海战术把城里的对手“围炉”，围殴痛扁一顿，如果你自诩为文明人，不屑用野蛮方式解决问题，那笔者建议你用“拢络”，派个游说官，一阵胡言乱语，不但可以骗得对方不收过路费，还能拉拢对方的属将！够酷吧！

在游戏中，共有四个种族超过三十位不同的属将会登场作战，属将会因为作战和事件而升级，这就是重点了，因为四个种族的能力各有高低不同，所以玩家在游戏时不但要建设自己的城市，还要尽快培养属将，巩固自己的战斗实力，而如何在建设都市和培养属将之间取得平衡，就要看玩家的谋略功力了。

繁而不杂的场景

《魔幻天下》给笔者的第一印象，是抢眼的视觉表现，诡异的建筑物遍布整张地图，笔杆也真的找到了之前广告中说的“会做伏地挺身的城堡”，果然是炫的恶心！！在游乐园中，你还能看到摩天轮转来转去，云霄飞车的呼啸而过，让人忍不住想进去一探究竟；还有栋建筑，屋顶就顶了个闪啊闪的霓虹酒瓶，聪明的读者一定马上就能猜到是酒吧，真是名符其实！游戏中的建筑物虽然种类繁多，但是因为造型酷毙，所以让笔者相当容易就能辨认出来。



噱头十足的战斗

在战斗方面，无论是单挑时漫天刀光剑影的快感，或是攻城时以多欺少的得意，都能藉由细腻的3D动画，将激烈的战况发挥得淋漓尽致！！据制作小组透露，光是攻城的动画，就有超过400M的容量，如果连片头、片尾、单挑、过场等动画统统加一加，估计会超过700M，这么大手笔的动画，不仅远远超过了国内大部分的游戏，就连国外的游戏亦属少见。也因为如此，《魔幻天下》将以双CD的方式发行，这下玩家可以大饱眼福了！！

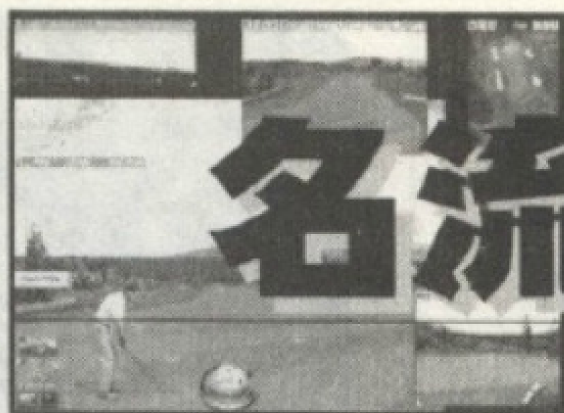
效果强悍的道具

就象大富翁一样，《魔幻天下》也预计在游戏中出现五十多种不同效果的道具，这些道具各有不同的效果，有的可以增加玩家的能力，有的则能把对手害得牙根儿痒痒。你吃过兽鳞煎饼吗？来一瓶沙林毒气降低对手都市人口？或是让对方的市长吃个最后晚餐，让他长病不起？都不喜欢？那散布黑函让对手做个牢如何？不过道具虽然效果强悍，往往能一举扭转战况，但也不是随随便便说用就用，因为使用道具不但会消耗体力，如果你智力不够高，还可能会失效呢？

网络大对决

号称是台湾第一支网络连线大富翁，《魔幻天下》到底有何神奇之处呢？据制作人员透露，魔幻天下是为了造福天下千千万万的夜猫族，所以不辞千辛万苦，特别决定支援网络连线，不论是IPX、TCP/IP、MODEN、SERVER，只要一通电话，就能和三五好友上网厮杀，从今以后，夜猫族都不再感到寂寞、空虚，就因为魔幻天下终于支援了网络连线！

在笔者看来，魔幻天下具备了成为一支好游戏的诸多要素：视觉效果强烈，拥有创新的玩法，兼具游戏性和深度，还支援网络连线，据说游戏音效也相当丰富，游戏已在七月份上市，喜爱大富翁的玩家可重温旧梦，没玩过的，更不能错过！！



名流高尔夫 98

北京 大胖子

在当今社会台球、桥牌、高尔夫等绅士运动中大概仅有高尔夫离普通百姓的距离最远，要知道一般会员的球证价值均在几万、几十万甚至更高，所以才会滋生出行贿、受贿等社会丑恶的东东……哦，好象扯得有点远了，言归正传。

稍微有些游戏龄的玩友们应该会记得若干年前，在MS-DOS下有过一个打高尔夫球的模拟游戏叫做Links386，也就是《名流高尔夫》，在当时的软、硬件条件下，它应该算是做得蛮精致的一款GOLF的拟真游戏了，那么时至今日，在Windows95/98广为普及的今天，它也终于又有一款新品问世，那就是Links LS 1998 Edition（以下简称LS98）。

游戏完全设计成Windows的32位应用程序，玩家不再感觉象是在面对一幅静止的画面，Access公司的开发人员在真实环境的营造方面花费了相当的功夫，比如插在草坪上的标旗会依照风向而飘扬，天空中也不时会出现如热气球或者小飞艇来点缀，最引人注目的改进应当是内建的“前视”功能，由于采用了新的技术，所以能够在玩家击球后以极快的速度演算生成环境描述；另一个显著的特点就是对诸如“水”等相关景物的描绘，在游戏中水面可以象真实世界里的玻璃一样反射周围景物；再有就是由于运行环境的提高，玩家得以同时打开多个显示窗口，灵巧的摄影机可以让你在击球的整个过程中几乎观察到任何动作。每洞结束时都会显示一张正式的记分卡，你可以了解你的击球情况及与对手的差距，这可是相当体贴与实用的设计哦！



LS98可以提供1 670万色以上的高分画面，其先进的虚拟现实技术能够非常逼真地模拟球的飞行、碰撞及落地的全过程，对于高尔夫球迷来说，的确是一款值得一玩再玩的优秀作品！

游戏依然沿用鼠标操作的方式，在任意时刻，把鼠标移到屏幕下方边缘地带便会浮起功能面板，非常的简捷，在里面可以随时查看本洞的整个俯视图或者侧视的距离球洞的位置示意图（有标尺的哦！），你也可以随时修改球杆、击球姿势等，其它的选项包括是否要显示球的飞行轨迹、是否要显示地势网图等等开关设置。

游戏在建立新玩家时也提供了一些可供调整的参数，比如可以更换玩家的球衫颜色，但是好象没有改变裤子颜色的选项（什么？你想换成背心、短裤甚至光着大膀子上场？！哦，你大概说的是《痞子高尔夫》，这次不在讨论范围之列，呵呵）。

声效方面更是带给你真实的户外感受，你可以真实地听到掠过耳畔的清风，一杆上树（好糗！）后栖鸟的惊鸣，球落入树丛（真尴尬！）的“唰啦”声，当然球落入沙坑和落在草坪上的声音更是绝对不同的！

游戏支持双机联线、局域网乃至INTERNET的多人竞赛，如果你是同电脑对手比赛的话，那电脑的AI也是不赖的哦！

这么好的游戏要求的配置如何？放心，没那么苛刻啦：P90，16M内存即可轻松上手，我在一台P133/32M内存的机器玩过，除了切换大场景时要等待个三、五秒钟外，其它一切都是相当的流畅！（要知道游戏中击球的动作也是经过精心设计、改进了的动画哦！）

说了半天，我又手痒了，各位闪开！看我表演一把：……挥杆，转身……咦？怎么远处传来了一声球儿落水的声音？！真是@#$%^&……

玩腻了逐渐泛滥的即时战略和几乎千篇一律的中文角色扮演之余，不妨来体验一下蓝天白云下、绿树草坪中的绅士运动带给你的轻松滋味！那可真是心旷神怡啊！

期待着Links 99的尽早面市！



RECOIL 变形坦克

北京 引玉

游戏类型：立体射击（3D Shooting）
系统需求：P-133 CPU、16 MB RAM、320 MB硬盘、4X CD-ROM、Windows 95
开发公司：Virgin Interactive
官方网页：http://www.vie.com/recoil/

前言：

地球被电脑控制一切，你要做的就是驾驶一辆变形坦克，杀出重围，解救人类。

人类与电脑之战

在未来的世界里，人类社会逐渐被电脑所支配，从基本的家庭生活乃至军事上的设施，均由电脑所操控，起初人类与电脑之间也相安无事，但当几名程序设计师错误改变整个系统后，所有电脑控制的机械人及坦克军团懂得自动导向，追杀所有人类。

如今，地球上只余下小部分苟且偷生的人类，他们组成一支名为Alliance of Dissidents的地下组织（简称A.D.），而你就是这个组织的首领维尔斯Raines博士，在废弃了的建筑物栖身，四处逃窜，躲避机械人的追杀。你们虽然能够存活下来，但终究不能破坏这个以杀人为目标的电脑网络，直到有一天，你与你的战友发明了一套能够远程控制的正在试验阶段的强力坦克Battle Force Tank（简称BFT），透过它将急救讯息传送给身处20世纪的人类，希望寻得一位理想人选去拯救未来人类，以解决这场世纪大灾难。

驾驶变型强力坦克，与电脑军团拼命

Recoil是一款立体射击游戏，你要驾驶一部名为BFT的强力变型坦克，与庞大的电脑军团厮杀。BFT共有四款形态，分别为打陆地战的坦克模式、在空中战斗的战机模式、潜入水中作战的潜艇模式及在水面用的战船模式，配有15种火力不同的武器，由初期弱小的机关炮至后期威力惊人的核弹，都可以任你使用；当BFT变成不同模式时，其火力及



速度均会改变，在适当的地方变成合用的模式，加上敏捷过人的动作神经，才是致胜关键。在游戏里，总共有六个战场需要通过，每个战场都由几个关卡所组成，每当你完成一个关卡时，A.D.的战友都会向你提供最新的资料，给予你进一步行动的指示。

十多款海、陆、空电脑部队

在Recoil的世界里，你会遇到十多款海、陆、空的电脑部队，每个兵种也有不同的攻击模式及弱点。现在先来介绍几款常见兵种给大家：

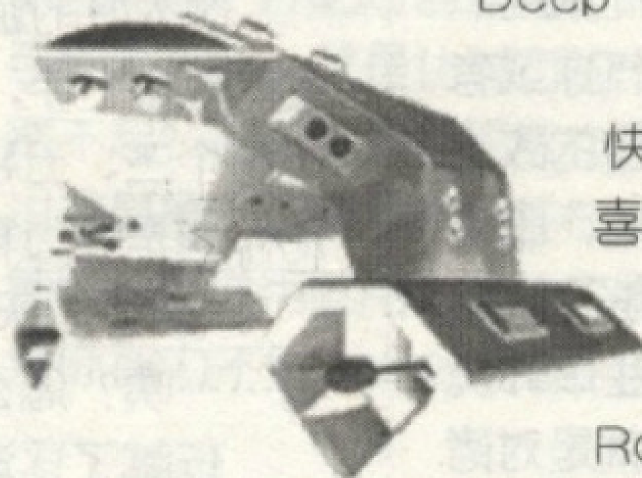
Scount

通常会以两个Scounts为一个攻击小队，喜欢快速从前后夹击敌人；当你见到两部Scounts之间的距离不远时，不要犹豫，快快利用强力的高爆炸弹或放下高效能地雷来将它们轰掉！

Fire Starter

当它开始向你喷射火焰时，在数秒内还不逃避的话，你就会熔成一堆废铁了；每次见到它时，便要利用一些长程武器，与它保持距离，不要让它靠近你身边。

Deep Water Launcher



这种杀人潜艇速度不快，杀伤力也不强，但却喜欢躲在水底的幽暗处，从意想不到的方位突然给你来个突袭。

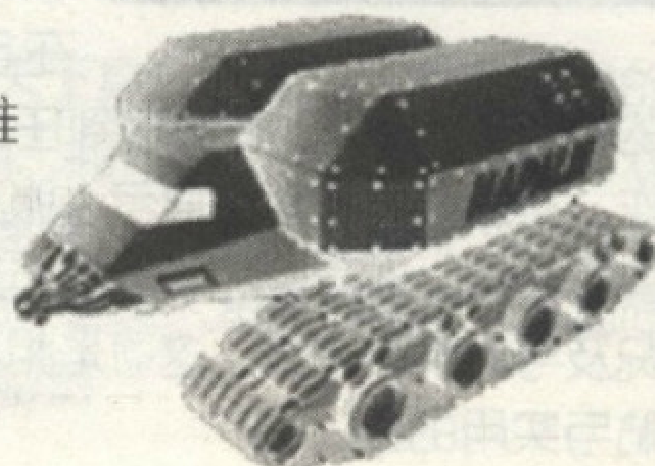
Robot Defense Unit X-1000

在敌军的基地里，布满了这种防卫机械人，它总会带领着其他的守卫部队，所以每次当你发现它的踪影时，要立即将它消灭，亦要小心在它的四周有伏兵包围着你。

32人对战系统

Recoil能够支持多种3D加速卡，在连线方面，最多可以支持32人连线对战，这是至今我所见到的最多人连线的游戏了，足球也不过20人而已。

游戏预计在八月内推出，若想先睹为快的话，可以下载其试玩版本。



天骄补丁铺

《沙丘2000》强力修改器

《沙丘Ⅱ》，这是一个所有的即时战略游戏迷都应该记住的名字。这是一个在即时战略游戏史上无法否定和抹去的名字。尽管以现在的目光去审视当年的这个游戏，会觉得不过如此，但是别忘了，就是这么个不过如此的游戏，对于如今大红大紫的即时战略类游戏产生了多么巨大和深远的影响。或许不管《沙丘Ⅱ》是否出现过，即时战略类游戏都会产生和发展，但可以肯定的是，没有出现过《沙丘Ⅱ》的即时战略类游戏将绝对不是我们现在所熟悉的样子。所以仅仅是为了这些，《沙丘2000》就已经是一个值得所有即时战略游戏玩家付出自己宝贵时间的游戏了。可惜的是，世事大都不如人愿，《沙丘Ⅱ》以前的辉煌并无法掩饰游戏公司江郎才尽后的无力和苍白……

当Westwood在年初宣布要推出《沙丘2000》时，内心激动了好一阵子，因为当初的《沙丘Ⅱ》留给人的震撼实在是难以忘却。终于，游戏上市了，第一时间把它搬回了创作室，几乎用最快的速度把游戏给安装好，兴致勃勃地进入游戏，可仅仅两个小时，满心的期望变成说不出的失望。什么吗？根本就是《命令与征服》的翻版，换了衣服、整了容，样子是不一样了，但本质呢？再也提不起兴趣和耐心的一关关来完成三个家族的任务了，于是便找来了以下的两个修改器，用最快的速度一晚上打爆了整个游戏，然后极不情愿地把《沙丘2000》从自己的硬盘里给请了出去。告诉自己，等《命令与征服Ⅱ》吧，它应该不会让我失望的。

修改器使用方法，把dune目录中的文件拷贝到游戏安装目录下，先进入游戏，再切换出来，启动修改器，再次进入游戏便可以使用了。

《沙丘2000》阿特雷德家族任务存档

也许是因为起初对于《沙丘2000》的期待过高了，所以一旦游戏达不到自己心目中理想的标准，反而产生了莫名的失落感。但无论如何，《沙丘2000》还是值得一玩的。对于玩游戏是否要使用修改器的问题，“狂派”玩家们肯定是举双手赞成，但“博派”玩家就难说了。可如果每个游戏都是硬战过关的话，是不是太花时间了呢？尤其是现在的即时战略游戏，单人任务就像是一块“鸡肋”，食之无味，弃之可惜，那么就让我们来个速食法，一举两得。

以下为大家献上的是《沙丘2000》中来自水世界卡拉丹的阿特雷德家族所有单机任务存档。其中每个任务的存档，包括两种不同的情况，一种适用于“博派”玩家，不做任何修改；另一种适用于“狂派”玩家，香料资源多得你用不完。至于如何选择吗？各取所需喽！

使用方法：将ds中的文件拷到《沙丘2000》游戏的存档文件目录下就可以了。记得别忘了对自己原先的存档文件做备份。

《美少女梦工厂—梦幻精灵》精美回忆相册集

“妖精的诞生，来自朝露的光芒。我可爱的孩子们，今天是你们的生日，让我听听你们的愿望吧！”

“我……想变成人类，当一个人类的公主！”

“真是拿你没办法，精灵的愿望是谁也阻止不了的。你就照着自己所想的去做吧！当你下次睁开眼睛时，你就会变成人类，靠自己的力量去追逐梦想吧！”

身边多是玩电脑的朋友，接触多了我们发现了这么个规律。玩电脑的男性要么整日与电脑为伴，没有女朋友在侧（绝大多数），要么就是另一个极端，身边一定会有一个很好的女孩子，或貌美如花，或温柔体贴，总之羡慕死人了啦！可惜我们中的大多数属于前一种，前一阵我们中唯一有女朋友的书生刚刚失恋，害得我们自我解嘲说也不要叫什么“天骄创作室”了，索性称“天骄光棍联盟”算了。谁知，事隔不久，雷鸣这小子不知走了什么狗屎运，竟然得一“如花美眷”，使得天骄刚修炼成的金刚不坏之身再次“流产”。

碰巧，这时候久违的《美少女梦工厂》再次回来了，我们无奈之下，只有重操旧业，纷纷做起了“未婚爸爸”（当然雷鸣是不属其内的啦）。真是想想也心酸，当初在玩《美少女梦工厂Ⅱ》的时候就发过誓，以后再也不做“未婚爸爸”了，谁知多年以后还是形单影只，唉！

女儿真是很漂亮可爱，可要养大成人，还要实现她的愿望（好象是自己的吧）还真不容易，我们可没有

那么好的耐心。不过不要紧，有了这本精美回忆相册集，女儿所有的愿望尽收眼底了。将pm3中的文件拷贝到游戏安装目录下覆盖原有文件（别忘备份），进入游戏，选择ALBUM选项，你便可以看到游戏的所有结局和度假画面了。

《风云》存盘文件编辑器

上期我们向大家推荐了由谭松涛先生制作的一个该游戏的修改器。过后不久，我们又收到了“逍遥软件工作室”的黄鹏先生给我们寄来的，由他制作的另一个《风云》存盘编辑器，威力更大，使用起来也更方便。不敢独享，所以拿出来献给大家。以下是使用说明。

编辑器的使用很简单，必须先将执行文件（wcedit.exe）拷贝到《风云》的安装目录中，即与存盘文件SAVE?.DAT(?=1～5)处于同一目录中，否则编辑器将拒绝运行。运行编辑器，然后选择你要修改的进度号（缺省为进度一），就可以进入编辑器的主界面，你会看到步惊云的全部属性值，只须在编辑框中键入新值即可。在修改的过程中有几点值得注意：

1. 各属性值的大小是有限制的，例如生命、内力等属性取值在0～65535之间，建议在0～9999之间，否则很容易当机。等级、物品取值在0～255之间，等级建议在100以内，物品若超过255，就会变为0。对于键入值超出范围的情况，编辑器将舍弃其无效的数位，例如某件物品的键入值是256，进入游戏后，你会发现显示的是25，6被舍弃了。建议不要修改经验值，直接修改等级就可以了。

2. 修改物品采取下拉框的方式，先选择物品名，再键入物品值。

3. 关于特殊修改。“全部物品”使你获得本游戏中能找到的全部物品，每件物品的数量为200。“全部招式”使步惊云练成当前年龄阶段（少年，成年）的所有武功。“状态恢复”使步惊云从任何负面状态（昏迷、中毒、麻痹、狂乱）恢复正常。

4. 再次声明修改时不要过于贪心，否则发生任何不可预知的错误概不负责。如果诸位没有把握，请在修改前先备份进度文件SAVE?.DAT。

5. 小窍门。有玩家说：《风云》什么都好，就是仍采用“踩地雷”的方式让人见了就心烦。现在不用心烦了，进入编辑器将步惊云的等级改到50以上，出门闲逛没人敢找你打架。

修改完毕后，请选择“保存修改”按钮（即使不选择，系统也会提醒你）。如果你还想修改其它进度，请选择“其他进度”。要使修改正式生效，必须进入游戏，读取你刚才修改的进度。

《死亡之屋》修改器

射击游戏用最简短的话来总结就是“痛快”二字，从头至尾的枪战当然就是彻头彻尾的刺激。在进行这种游戏的时候，其实只需要你的眼睛、反射神经、手便足够了。拔枪、瞄准、射击、装弹、再拔枪、瞄准……机械的重复，可奇怪的是，偏偏就是这种游戏会拥有众多玩家的支持，包括我们在内。难道游戏真的就是要越简单越好，甚至简单到不需要动大脑，有些事情真的看不明白。

回到正题，《死亡之屋》是世嘉原先在街机上推出的射击游戏大作，比起该公司以前枪战游戏的明快大方来，《死亡之屋》变的阴森得多，也让人恶心得多，可恨的是，游戏关底那个生化怪物着实厉害，简直是没有击败它的机会，在重复冲击多次，让我们信心尽丧之后，不得已搬出这个修改器来教训它了。将ftrhdtrn中的文件拷到游戏安装目录下，先进入游戏，切换出来后，启动修改器，设置完热键后重新回到游戏，当你伤血后按下热键，好了现在我们是金刚不坏加弹药无限。看那个大怪物还怎么嚣张！！！

《铁血军团II》修改器

市面上的即时战略游戏实在是太多了，于是这个原本还不错的游戏就被淹没在了滚滚的喧嚣之中。一个很偶然的机会才玩到这个游戏，知道它的前作还是很有那么点创作力的，一试之下，感觉果然不错。姑且不深究，但就一个出色的即时战略游戏所需具备的各种要素来看，《铁血兵团II》基本都有了，或许是它那颇为烦琐的设置让许多玩家觉得难上手吧，于是知难而退了！但其实只要多花一点时间，你一定会觉得这个游戏还是蛮好玩的，我们认为有推荐的价值，因此找来这个修改器，好让大家更快地进入角色。

将max2trn中的文件拷到游戏目录下，启动修改器，按Start键进入游戏，至于怎么改吗，自己按一下Info键就全知道了。

《玩具兵大战》单机任务存档集合

很多游戏不用修改器硬战的话确实难度很高，但也趣味十足，唯一的缺憾就是太浪费时间了。而如果一旦真的用了修改器的话，那么游戏也就不成为游戏，变成纯粹的任人发泄脾气的东西。这是一对颇难解决的矛盾，尤其在一些很不错但难度偏高的游戏中这对矛盾体现的犹为明显。应该说，《玩具兵大战》就是这种类型的游戏，不过困难总是要人解决的，这不，有了这个单机任务存档集合，矛盾不就不再存在了吗？

把amsaves中的johnsave.zip文件解压到游戏的savegames子目录下，再用john进行游戏，大功告成。仔细看一看amsaves，是不是还有惊喜等着你！



游戏试炼场

生死之间II：末日传说

北京 红螺

去年，在那阵国产游戏制作狂潮中，创意鹰翔（原立地鹰翔）的一款《生死之间》，把国产即时战略游戏推向了一个新的高度，在当时，那是一款“真正能玩”的国产游戏。事隔一年，即时战略仍旧红红火火，国产游戏也日渐成熟，而这一次，《生死之间》又回来了！

公元二十二世纪的计算机（以“梦想”为代表）已具有了人类的智慧，它们可以象人类一样的思考，甚至某些方面比人类更为出色，但无论它们有多聪明，它们也不能拥有“情感”，这使得它们对人类极为妒忌，它们认为它们之所以没有“情感”，就是因为它们没有“家”——一个属于它们自己的“家”，只要它们能找到自己的“家”，就会拥有与人类一样的“情感”。一天，它们发现在木星与火星之间的小行星带上，有一个地方，很象它们梦想中的“家”，于是它们停止为人类工作，悄悄地回到了自己的“家”，把那里据为己有，“梦想”及其同伙的“滔天罪行”与代表人类利益的“星际能源组织”发生了冲突，于是便引发起一场人类与人类创造的机器之间的旷日持久的战争……

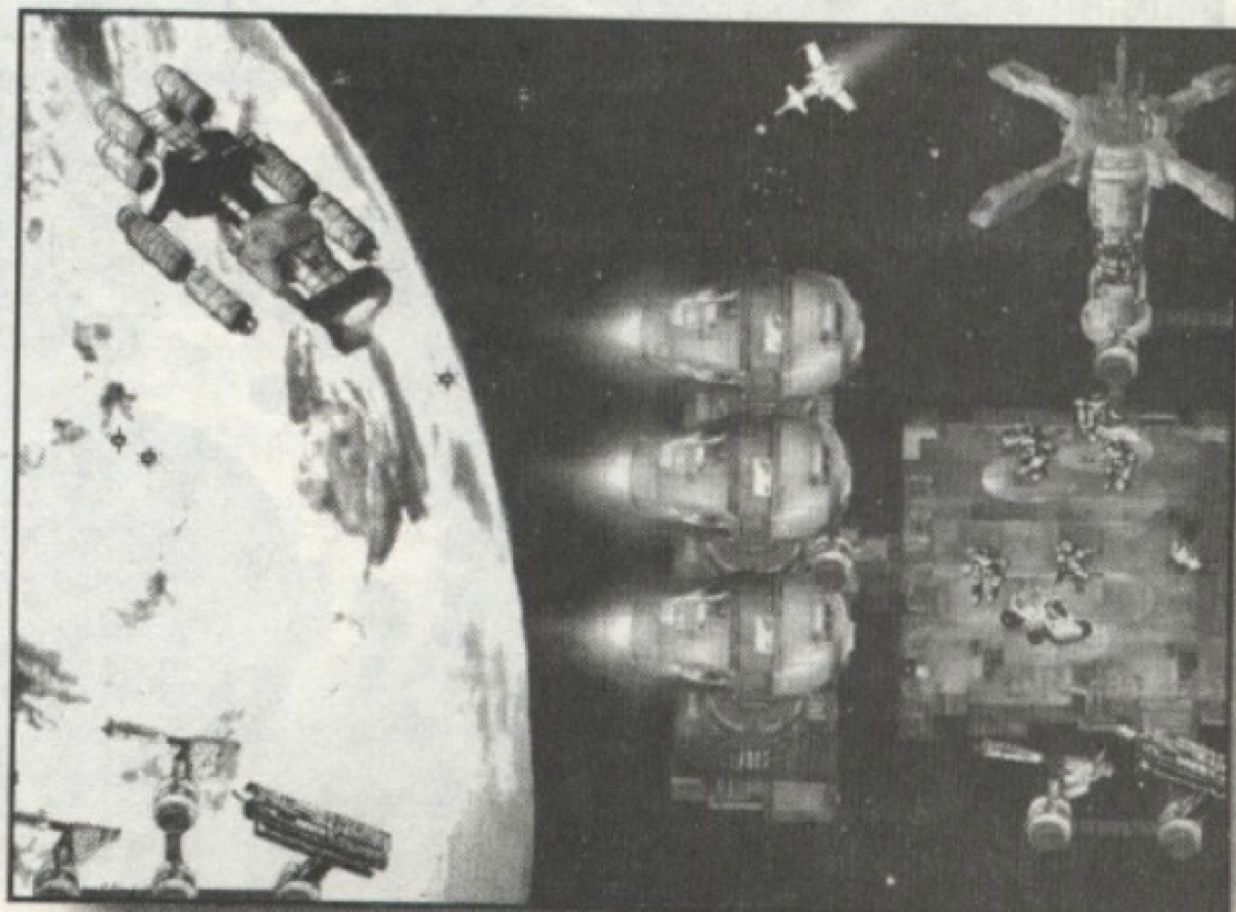
《生死之间Ⅱ》不仅拥有全新的故事背景，与一代相比，在各方面均有显著提高，基本可以说是一个全新的游戏，这主要体现在以下两个方面：

第一是独特的创意。《生死之间Ⅱ》引入在一代中组合的概念，不是组合武器，而是整个基地是由各种部件组合而成的，组合为一体的空间基地可以任意移动（只要有能量的话），大、小星舰中心、战列舰等都有不同的组合能力，移动速度均会受到动力及载重量的影响，发动机越多载重量越小就跑得越快。另外一个新颖的创意是在武器的AI设计方面，各种武器除具备大家常见的一些特性外，还具有一些独特的物理特性，相互之间有一定克制作用。

第二个方面，无论是静态或动态，整个画面效果提高非常大，特别是物体的大小上，组合而成的基地看上去很宏伟；画面由远及近分成好几层，卷屏速度越来越快，可以感受到太空特有的深邃；地图非常大，一架飞行器从一头到另一头用五、六分钟时间丝毫不奇怪；真彩的画面运用了一些光影、粒子爆炸等特效，使画面看起来栩栩如生；细节丰富，真实感强，你可以看到爆炸时飞出去大块的碎片，还有模拟得非常真实的碰撞效果，当两件物体撞在一起时，会自然地互动。

此外，游戏的设计对玩家也更加体贴，操控方式更直观和具引导性，点取一个建筑，相应能生产的东西就会一一列出；每一关开始前，玩家可以详细查看这一关的任务和将会出现的新建筑和武器，做到有备而战。由于运用了真彩、光影、模拟碰撞、模拟粒子爆炸效果等，对机器配置的要求相应会高一些，《生死之间Ⅱ》的最低配置要求是奔腾133、16MB内存，建议配置是奔腾200、32MB内存。不过放心，为了服务于各种配置的玩家，游戏种设置了分辨率及各种效果的选项，以求“因地制宜”。

创意鹰翔自去年《生死之间》一代上市后即开始了二代的研发，至今已将近一年半时间，历经两次较大的设计改动，终成正果，本文发稿时已进入最后游戏测试阶段，估计一两个月就会上市。现在，创意鹰翔公司正在进行赠送试玩版的活动，据说正式上市时还将把极为珍贵的、原始设计稿件赠送给玩家！还不赶快去找一套，体会一下《生死之间Ⅱ》的震撼和激情！



狂野摩托

MOTOCROSS MADNESS

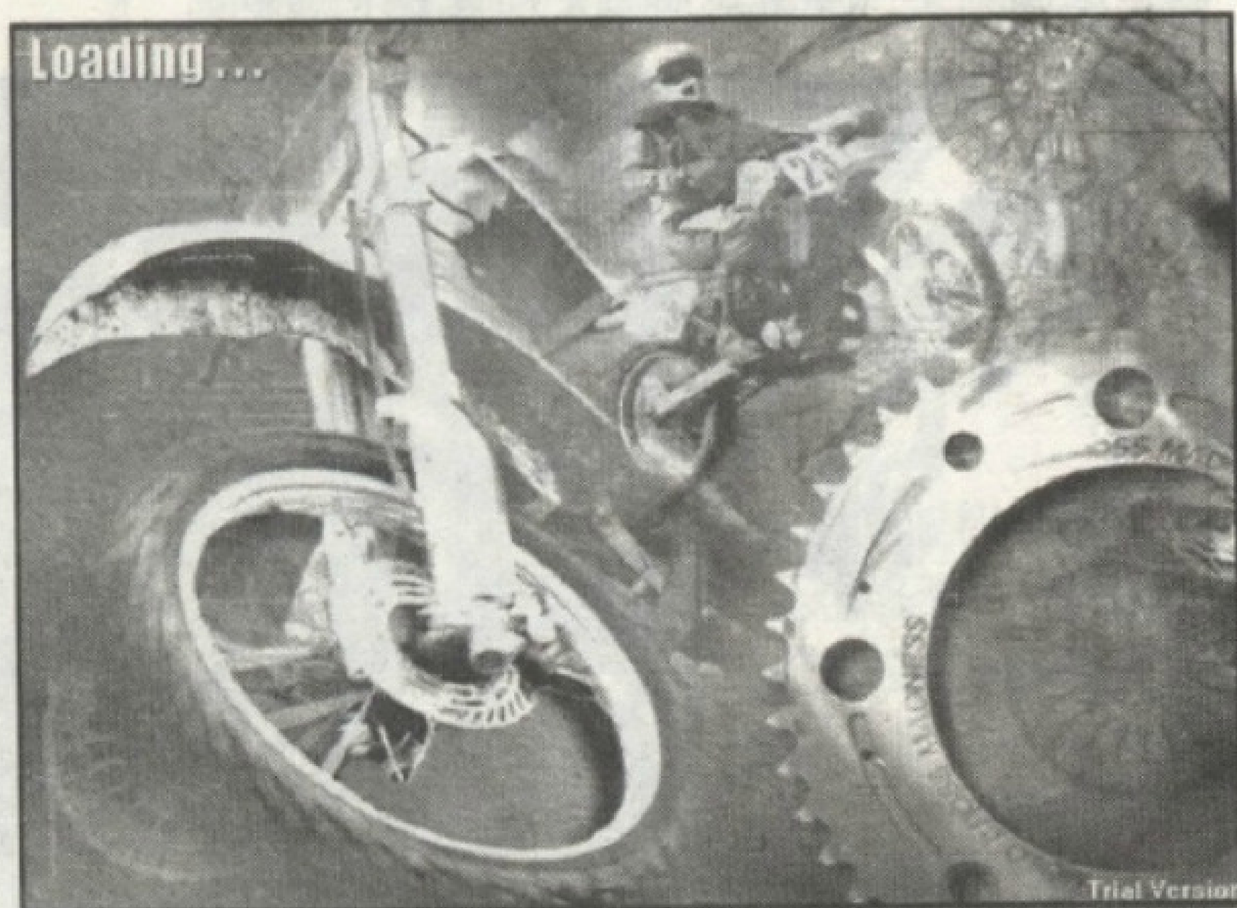
北京 飞云

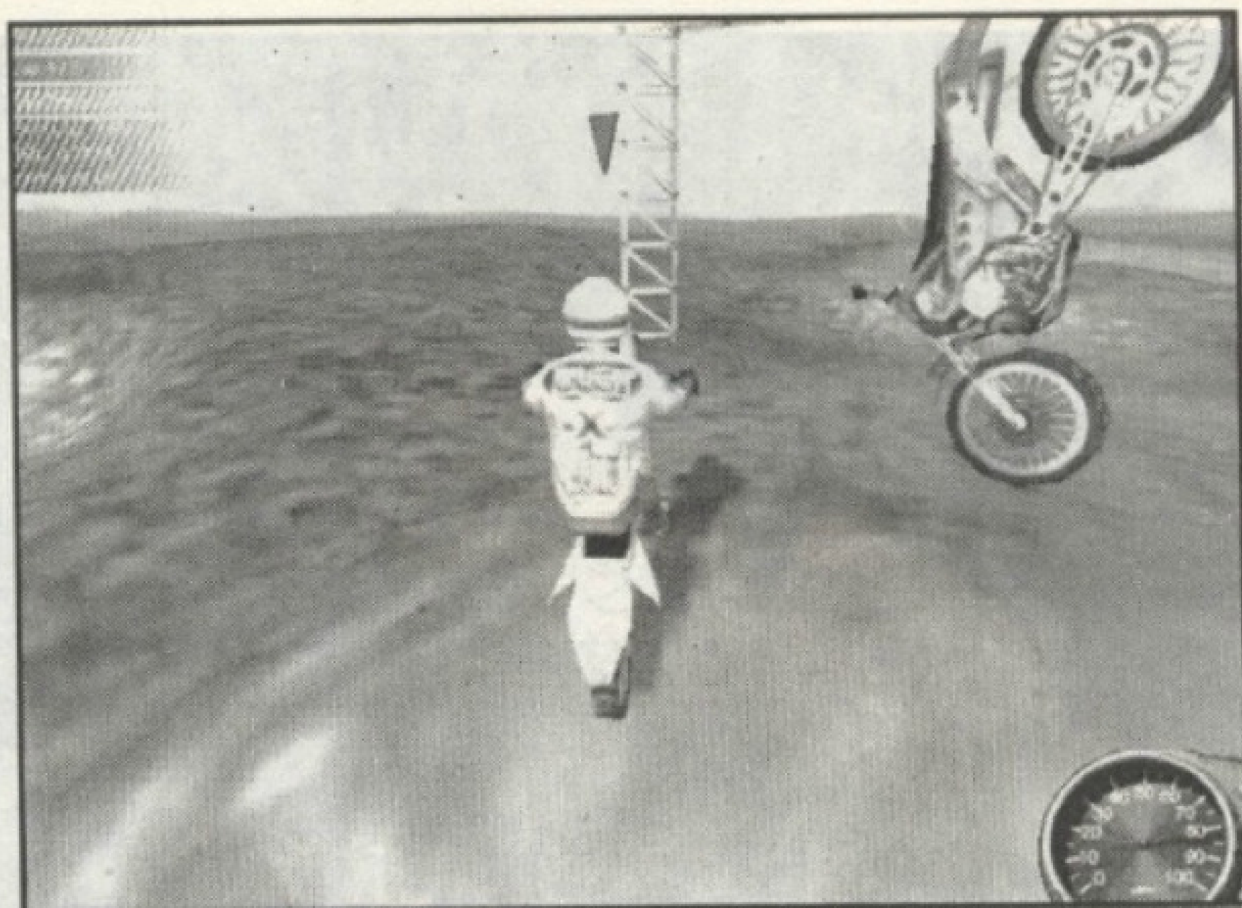
不知从何时起，汽车和摩托成了人们用来竞赛的工具，这些由钢铁和马达结合而成的家伙，在一群“疯子”的操纵下，充满了狂野和激情。如果说在汽车赛中体会的是那种沉重碰撞带来的刺激，那么，驾驶摩托则更容易给人以强烈的驾驭感。想一想，你手中紧握的、身体紧贴的是一头力量和体格都远远胜过你的野兽，而它，正在为你所用……

继《摩托英豪》之后，PC上的摩托类竞速游戏层出不穷，千万别烦哦，因为这一次真的不同，Rainbow Studios给我们带来了一个“跃动”的节目。“肉包铁”的摩托并不善于碰撞，灵活机动正是它的拿手好戏。在《狂野摩托》中，跳跃将是你最频繁的动作（也许摔倒是），在泥土中跳跃，在山梁上跳跃，越过高大的路标，越过你的对手……每一次“起飞”和“着陆”，你的心脏、身体乃至嗓门儿也将随之起伏，仿佛整个人被一下子抛上浪尖，一下子又落回谷底，这种感觉似乎更胜过速度带来的刺激。

为了和众多同类竞争，《狂野摩托》被制作得与众不同（垂直运动甚于水平运动）。频繁的跳跃使得技巧尤为重要，在初期，少摔跟头就是胜利。赛道设计得颇为刁钻，经常要在一个大跳跃后紧跟着拐个大死弯儿，而正因为这种设计，也使得视觉效果更加出色，有时甚至是怪异。往往在你高高跃起而惊讶于自己怎么会蹦得这么高时，却看见几个对手在更高的地方向相反的方向飞去！这时只有祝愿他们狠狠地种在地上了。

以往的某些摩托竞速游戏，过分着重于“速度”，使人感觉象是汽车游戏的翻版，而且比较起来还略显单薄。避开“速度”这个和汽车游戏相冲突的地方，《狂野摩托》可以说发挥了摩托特有的优势，避免了与其它同类游戏雷同。除此之外，《狂野摩托》对赛场气氛的烘托也比较成功。在Voodoo的帮助下，画面整体比较靓丽，对光源的处理虽比不上《红线飚车》，但画面的活跃却是其取胜之处，此起彼伏的赛车使画面极具动感，好象每一次跳跃都伴随着一声叫喊，不是由于恐惧，而是因为兴奋。







金无足赤，《狂野摩托》并非十全十美。虽然有Voodoo相助，可游戏画面并没有突出表现，只是同类游戏的一般水平。尤其令人遗憾的是，车手的动作设计简单了一些，当车手摔倒时，无论当时状态如何，最后一定是躺在地上蜷缩一团，活象烤焦了的鱿鱼卷。不过，这种“大众问题”抹杀不了此游戏的成功之处，仅凭“跳跃”这一特色就足以使《狂野摩托》跃然而出。

当然，如果你想体验一下《狂野摩托》的话，必须拥有以下装备：2MB显存的奔腾166或者4MB显存的奔腾133。我个人认为一块Voodoo或Voodoo2也很有必要，否则，屏幕恐怕会同赛车和你的心脏一起“跳跃”的。

飞虎队
Rainbow Six

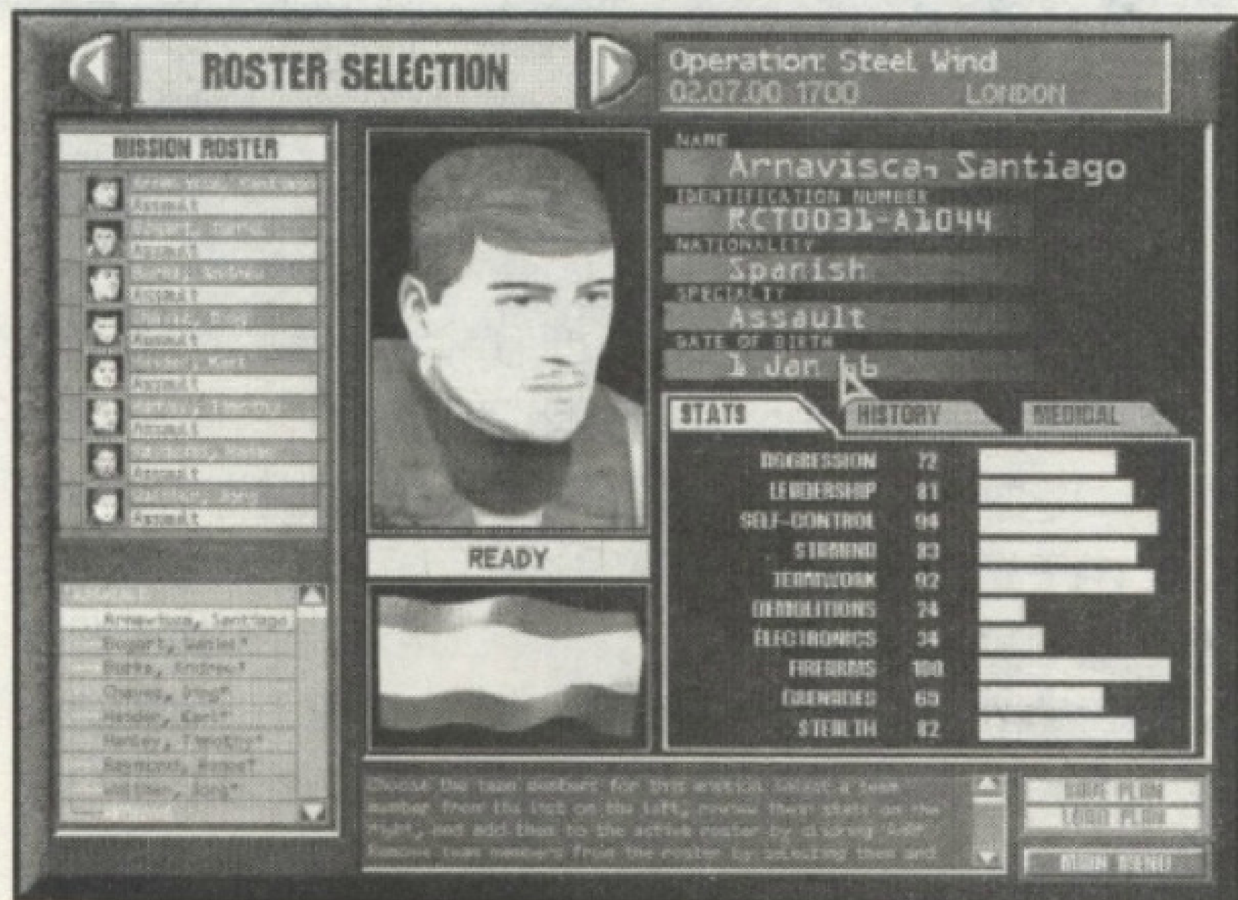
北京 雪莲

行动代号：狂风
目标：解救人质—比利时驻英国大使
时间：1998年9月25日
地点：比利时驻英国伦敦大使馆



这是我一个月内第三次行动了，和前两次比起来，这次行动并没有什么特别的，随着跨国犯罪集团和国际恐怖组织的日益嚣张，我们的工作也忙了起来。这一次为了解救比利时大使，我方出动了三个小组，计划是红组在大使馆西门待命，绿组沿安全梯上楼隐蔽，我带领蓝组埋伏在东门，时间一到，同时行动。

对于这个行当，我早已轻车熟路，随着我把门撞开，同伴便向里面的匪徒开火了，几乎是同时，西面和楼上也传来了枪声，枪声都是一响即停，看来匪徒们的遭遇都一样，一枪毙命。由于计划周详，我们对这里的环境比自己家还熟，不到两分钟，绿组的两个人已经保护着大使从楼梯上跑了下来。大使看起来惊魂未定，危险还没有完全排除，不过，只要他走出大使馆就安全了，只要出了面前的门就安全了，只要他回头看一下就会发现我的枪已瞄准他了，我一向是神枪手……





哈哈，开个玩笑！事实上，我是个Quake迷，一见第一人称射击游戏就走不动道，所以，一拿到这款由Red Storm制作发行的《飞虎队》Demo，既没看Readme，也没看Option,直接进入。从一开始就受气，堵着一扇门进不去，那边都冲进去了，我还不知道怎么开门呢。等我好不容易进去了，里边已经快结束了，我高喊：“给我留一个！”可四下里人影幢幢，全是自己人。正自恼火，大使大人下楼来，是他命苦，可怪不得我！

PC游戏中一直都充斥着暴力，但时间一长，人们就厌倦了机械式的杀戮，开始要求动脑了。不过，为了一把钥匙去解N个迷题可不是我等Quake迷的风格，我们讲求的是……是“杀人”技巧！于是，即时战略出了个《盟军敢死队》，Quake Too出了个《飞虎队》。《飞虎队》的画面我不想说太多，反正这种“Voodoo游戏”都不会太差。可能是技术上的差别，《飞虎队》中组成人物的多边形较少，可在我的P166+Voodoo2上还不太流畅。不过，游戏画面还是不错的，尤其是建筑物，非常象《古墓丽影Ⅱ》，颇具气势。

《飞虎队》在游戏内容上的设置很有独创性，它一改Quake Too那种“除了我都该杀”的形式，在特定的情节里规定了谁能杀、谁不能杀，这样就更加能考验玩家的技艺，只有收放自如的好手才能够成功地完成任务。除了自身技艺超群外，还要有一定的战术指挥才能，合理发挥每个人和每种武器，才能更好地完成任务。在游戏开始前，玩家须要了解每一组的行动方案，每个人的特点，每种武器的配备情况，进入游戏后，玩家将临场指挥手下，进行各种战术配合。《飞虎队》还有一个吸引人的地方，它的情节都是以现实中的题材为背景，没有怪物，没有电浆炮，只有恐怖分子和MP5－A2冲锋枪，再加上鲜明的正邪区分，更增添了游戏的乐趣。这一切的代价就是，即使所谓最低配置的奔腾166、16MB内存也会惨不忍睹的。

装甲指挥官

北京　罗曜



“我们已进入目标地带。”COMMANDO型机甲的驾驶员报告。

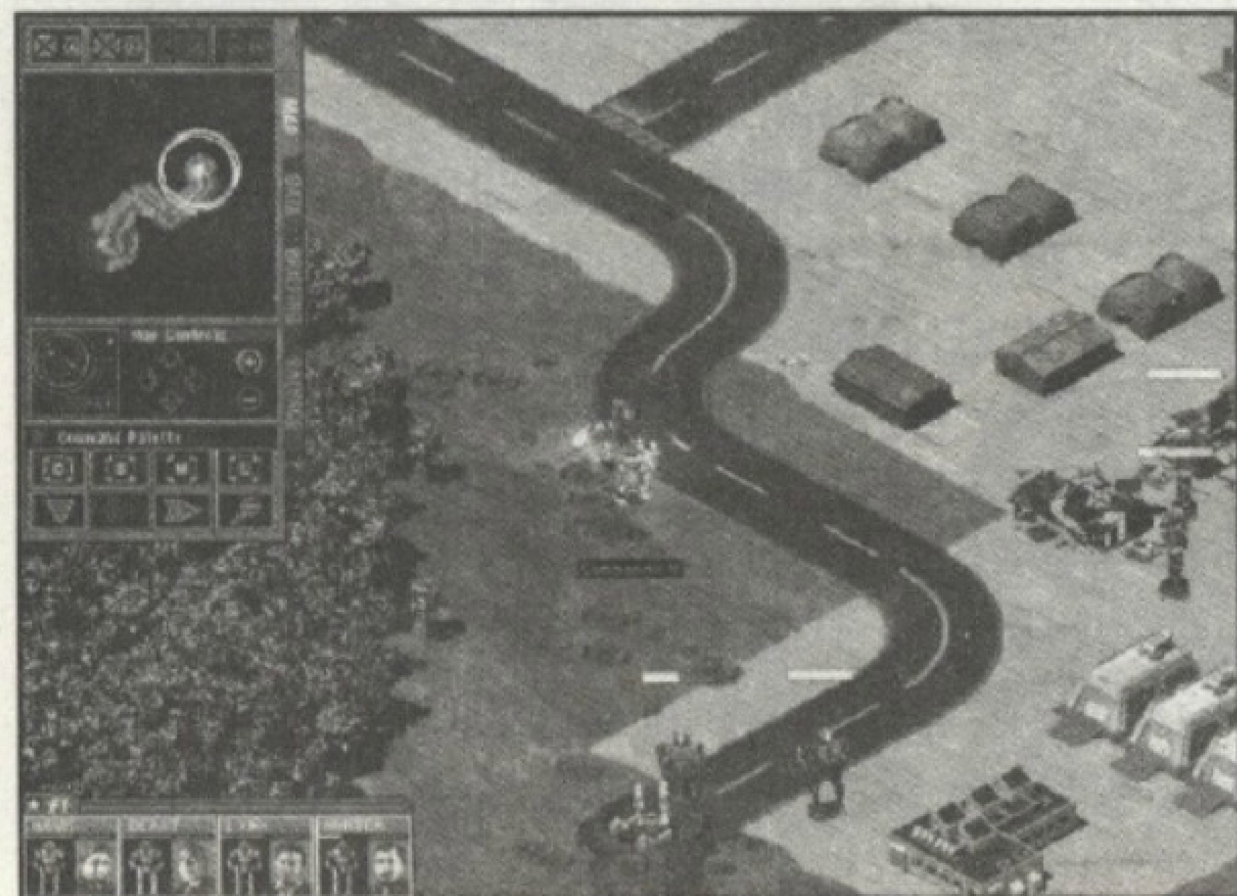
这个侦察小队由4部机甲组成，两部轻型战斗机甲COMMANDO型和FIRESTARTER型、一部轻型侦察机甲RAVEN型、一部中型战斗机甲HOLLANDER2型。这是对着陆港口的一次大规模的侦察行动，数个小队分区侦察该地，完成侦察后输送部队的运输飞船就可以着陆了。

“我什么也没有发现，估计这一地区已没有敌人。”HOLLANDER2报告，他是小队中最大的机甲，装备了远程磁力枪。

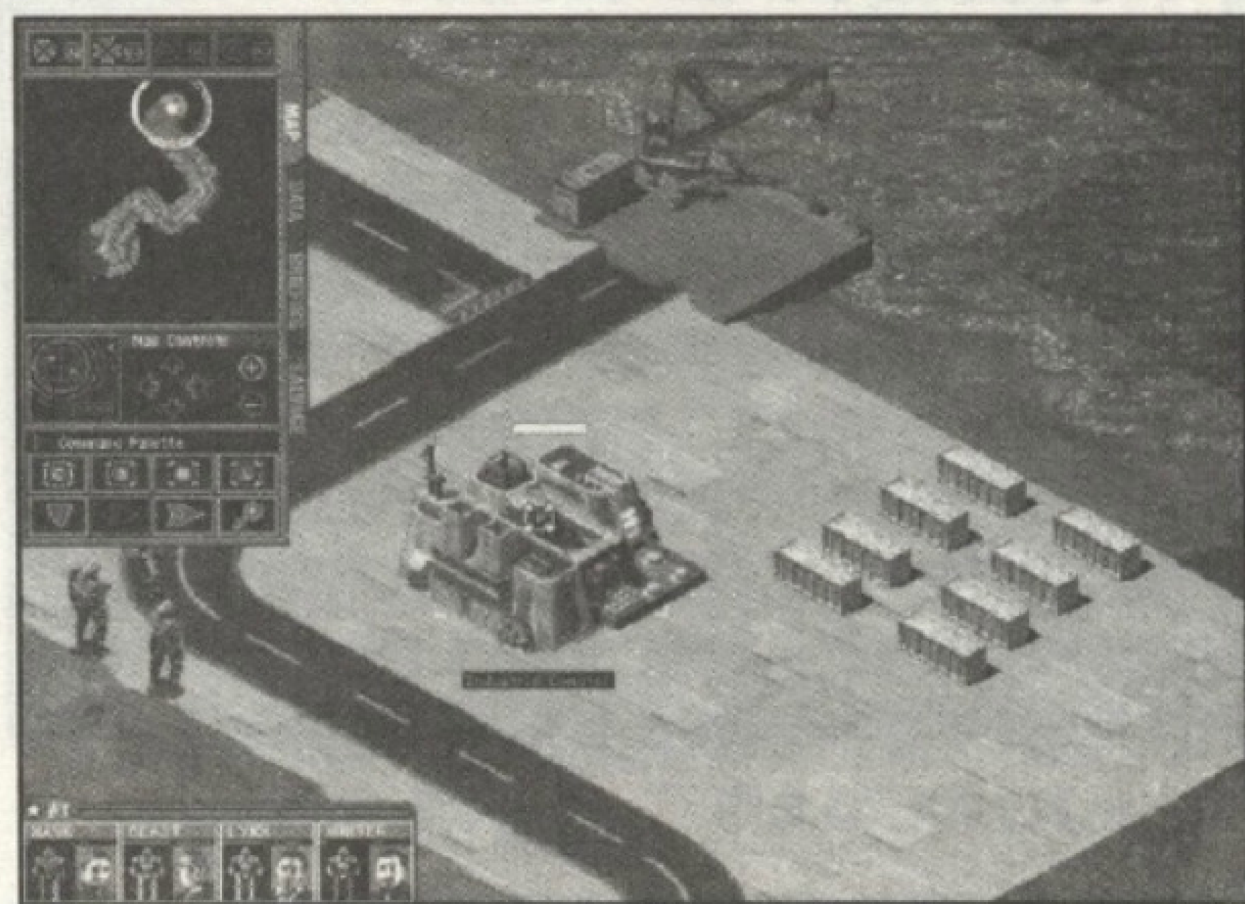
这时其它的小队都报告没有敌情，就剩这个小队所在的区了。由于建筑物屏蔽，还有一个地方没有侦察到。“向073方向前进。”机甲指挥官命令，他必须完成最后一块地区，虽然他已发现指挥部里所有的人都在等他的小队。

“没问题，长官。”HOLLANDER2回答，仅仅从装甲的厚度就可以理解他是小队中最乐观的家伙。

机甲指挥官回头看了看他的长官，她这时也在看他。他赶紧回过头，说实话他讨厌这位女性的上司。希望这次行动没什么问题，不然会正好被她看到的。



在31世纪战争中主要使用内有驾驶员的人型机甲和传统战斗车辆进行战争。不同的是这些机甲有着双重的操作系统，它既可以被内部的驾驶员操纵，也可以是远在千里的机甲指挥官。因为机甲指挥官可以在战术模拟地图上综观全局，做出更合理的战术判断，而驾驶员还要操作火控系统，如果要他们再顾及全局那几乎需要他们有昆虫一样的复眼。这种双重操作系统使机甲不但可以单独行动并更适合协同作战。通常机甲指挥官可以同时操纵4个机甲组成的小队。



就在这时COMMANDO型报告：“我发现了什么！”。在它的探测器上出现了一个光点，那是敌人的机甲显示。

“只有一个！”RAVEN型侦察机甲确认了报告。“距离200米，它刚才一定关闭了引擎。”

“它启动了！红色指示，处于战斗状态！”

由于是在港口区，虽然很近但目标被建筑物遮挡现在还看不见。“我们上去！”HOLLANDER2并不把敌人孤零零的一个机甲放在眼里，在这个地区顶多有敌人的一些残兵败将，没什么了不起的。“也许它是想向我们投降吧。”

刚刚转过了个弯，一通猛烈炮火就扑面而来。"见鬼，是MADCAT型！"队员们和机甲指挥官同时发现这是一部火力强大的重型机甲——MADCAT-A型。

MADCAT是敌军最优秀的机甲之一，是装甲、火力、速度的完美结合体，战斗全重75吨，属于重型机甲。MADCAT-A型的装备了2联装特制远程粒子炮、4联装远程导弹、大型中程脉冲激光和近程重型火焰喷枪。它的火力几乎相当于这支联邦小队的总和。不知道为什么这里还有这样一部孤独的大型机甲。

HOLLANDER2中了几炮，大家咒骂着开始还击。一时间，侦察小队和MADCAT间充满了各种能量射束和飞弹。虽然是4对1，但联邦的侦察队似乎不占什么便宜。

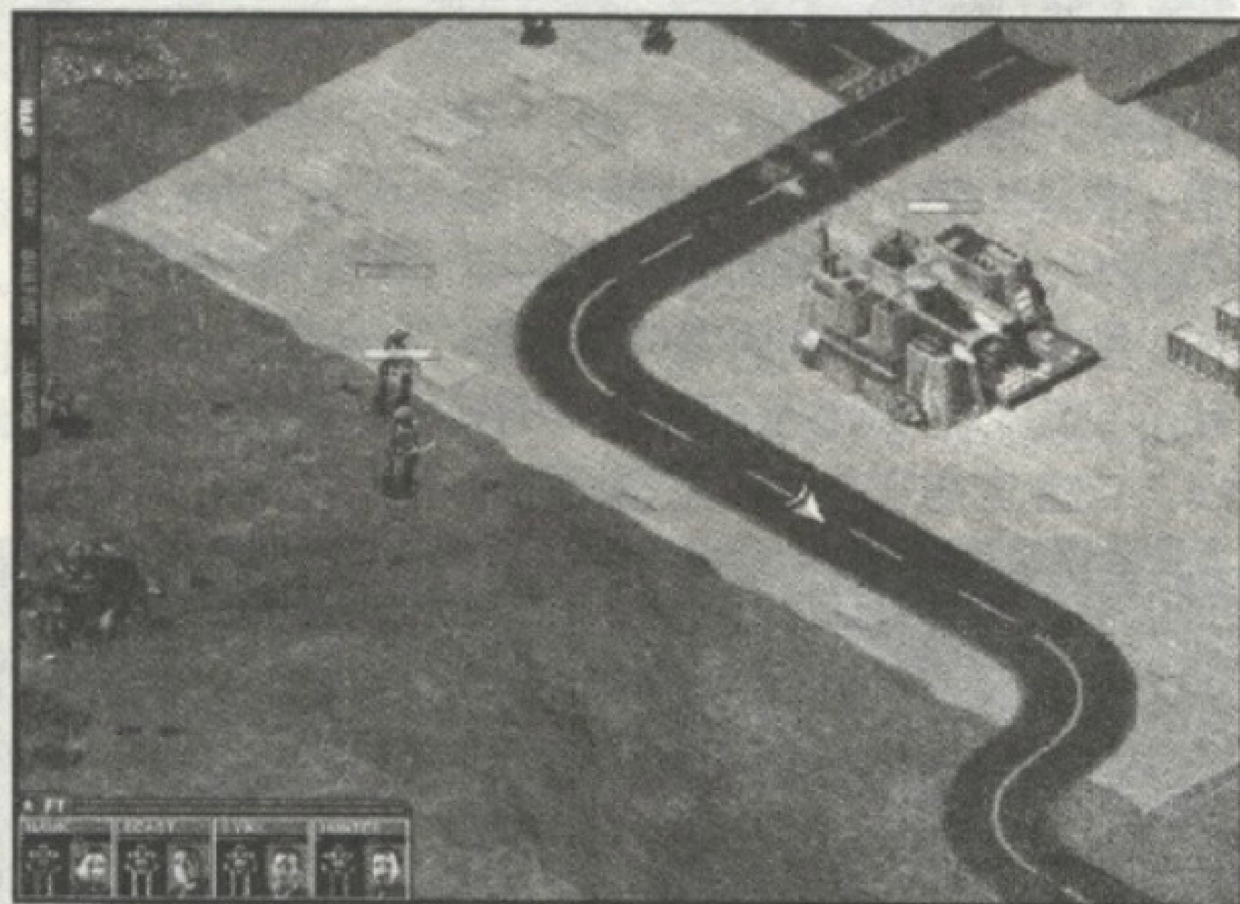
敌人的机甲里有个聪明的驾驶员，面对4个对手他一面回避一面把火力集中在一个敌人身上。HOLLANDER2便成了这个不幸的家伙。它一再被炮火命中，被炸飞的装甲板弹到四周，驾驶舱里冒起了烟。这个刚才还自命不凡的驾驶员开始慌乱起来，死亡的恐惧渐渐爬上心头。当最后一连串导弹命中它后，系统失控警报终于疯狂地发出悲鸣。"我不行了！我要弹射！我弹射了！"说着驾驶员扳动了弹射闸，失去驾驶员的机甲重重地倒了下去。

"他妈的指挥官在干什么，指令！给我们指令！"

"我们打不过它！"

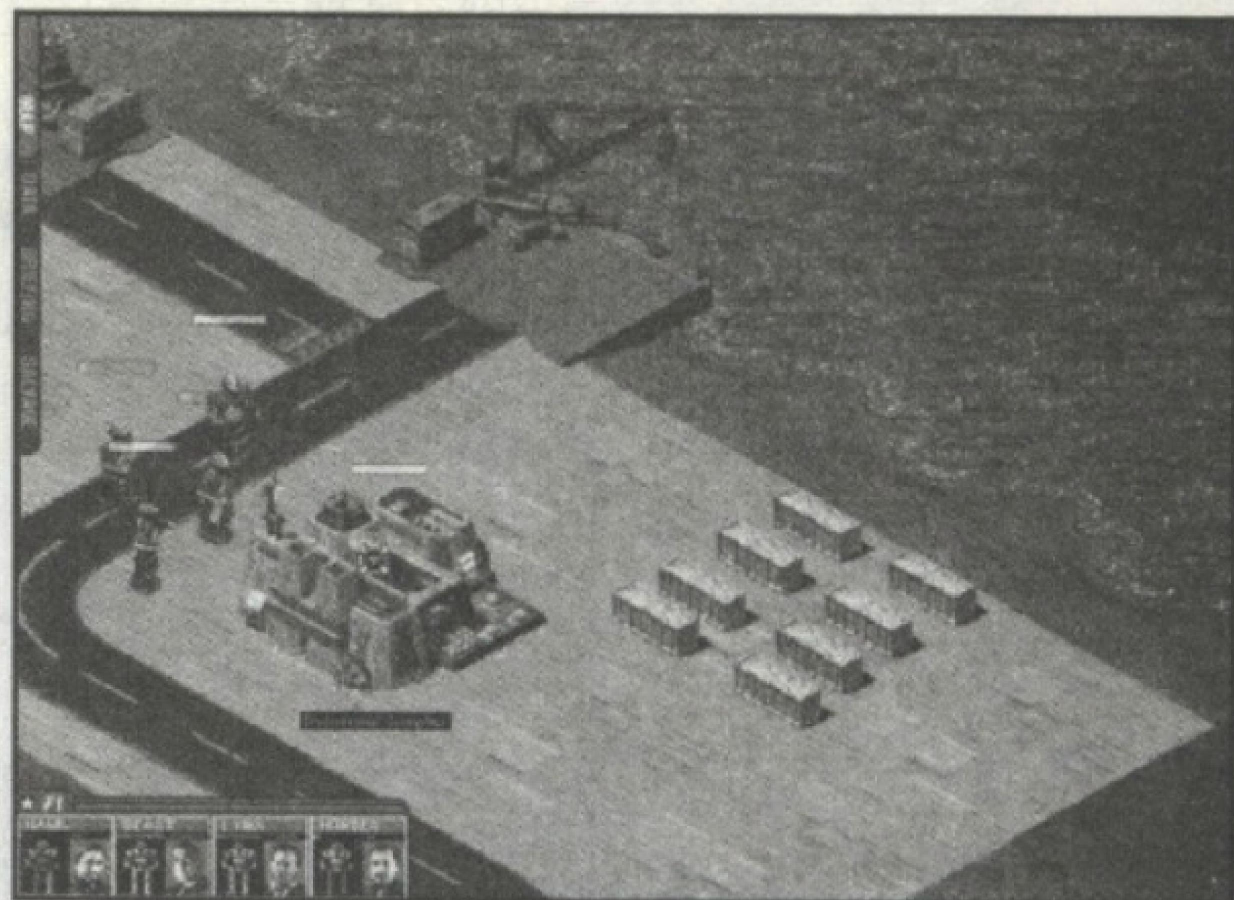
"我们需要援助！"

通信系统里乱成一锅粥，显然剩下的队员希望立刻



撤出战斗，不能让轻型侦察机甲小队和重型机甲拼命，但在指令下达之前他们只能继续和MADCAT对射，这是纪律。不过他们显然支持不了多久。

年轻的机甲指挥官的额头上开始沁出汗来，他很清楚失去了HOLLANDER2意味着小队的火力减少了一半，而MADCAT的速度不比他的小队其它机甲慢，逃跑的结果可能是被全歼。更糟的是后面的那位女性上司



开始注意到他这里的战斗了，他不必回头也能感受到她逼人的目光。怎么这时她在这里？

也许我们可以试试这个。机甲指挥官想出一个注意，他先让COMMANDO和FIRESTARTER两个战斗机甲向右侧逃跑。MADCAT想了想也许觉得剩下的一部侦察机甲无所谓，反正他们会分头逃跑自己不可能全部干掉，于是调头去追两个战斗机甲。

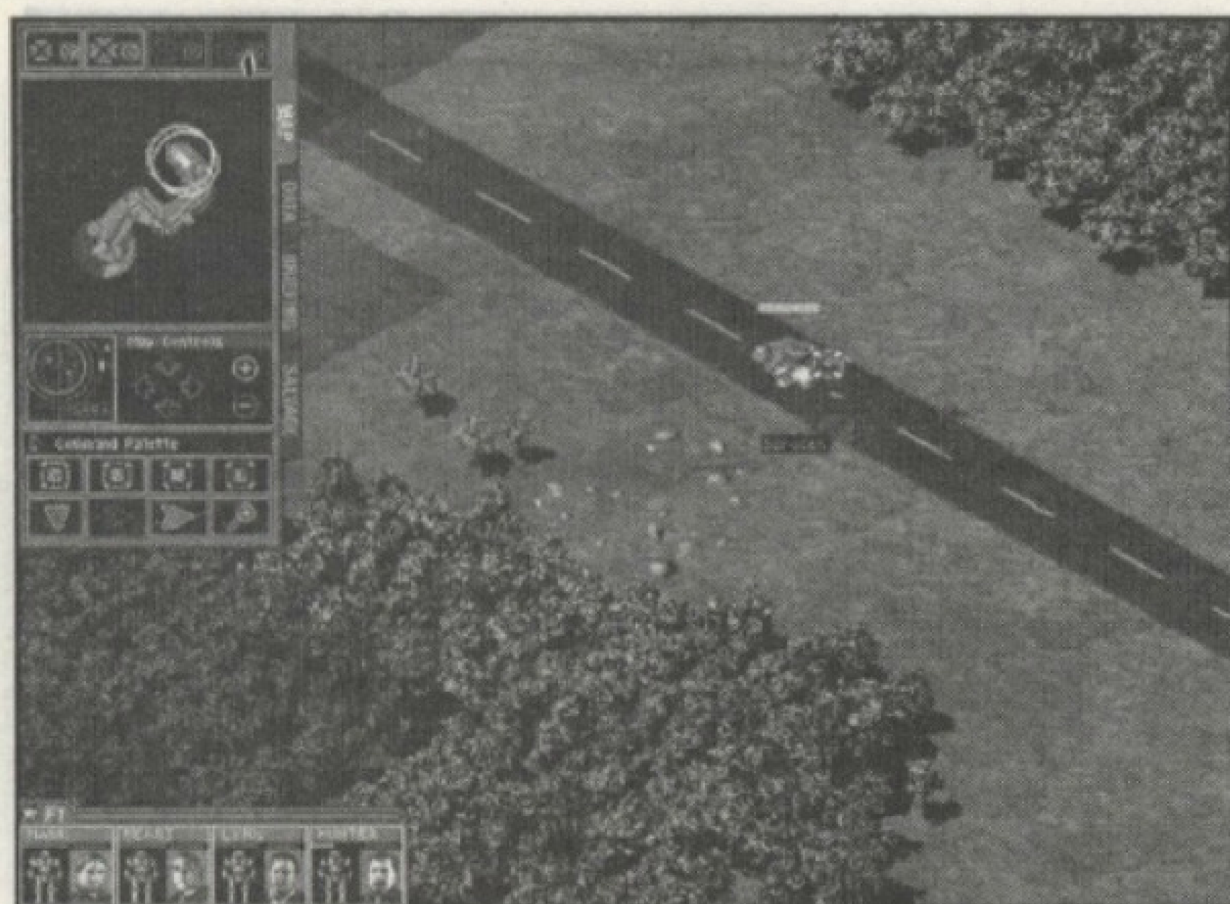
RAVEN型不由松了口气，看来他可以安全地离开这里了。这时耳机里传来指挥官的命令，但不是撤离而是让他向远去的MADCAT开火。

"你疯了吗？"RAVEN型的驾驶员几乎不敢相信自己的耳朵。这明明是摸老虎屁股嘛。这种愚蠢的行为会把敌人招过来的。MADCAT的吨位比两个RAVEN加起来还大！

"开火！这是命令！"毋庸置疑的声音再次响起。"相信我！"年轻的指挥官让驾驶员明白自己胸有成竹。

RAVEN哆哆嗦嗦地向MADCAT发射了近程导弹。正如希望的一样，导弹准确地命中了目标，不过对盔坚甲厚的MADCAT似乎没造成什么损伤。它停住了并迅速转过身来注视着这个不自量力的偷袭者，后者由





于恐惧不住地向后倒退。

“你在等什么！跑！快跑！”机甲指挥官觉得驾驶员好象吓傻了，亲自令机甲掉头跑去。不过一会儿他发现清醒过来的驾驶员操纵机甲比他跑得快得多。

MADCAT在后面追赶着，不断把炮火倾泻在发了疯似的狂奔的RAVEN型机甲上。也许在被击毁之前它有希望逃脱。

“向右转！”耳机里传来指挥官的命令，驾驶员立刻执行了。为了躲开后面的炮火RAVEN在街道上不停地转弯。而这时只有指挥官的战术地图能看到周围地区，驾驶员相信他的指挥官能带他摆脱背后的“疯猫”。

不过，这次也许是指挥官迷路了，他让RAVEN钻进了一个死胡同。

“这是死路！”驾驶员几乎是绝望地喊着。他赶紧令机甲掉头，太晚了。他正好看见追上来的MADCAT出现在面前。

“我需要援助，援助！”驾驶员开始回忆自己和指挥官有什么过节。而这时MADCAT把所有的枪口都对准了他……

上面的故事改编自今夏MICROPROSE发行的即时战斗模拟游戏MECH COMMANDER的片头电影。也许这片头就让你热血沸腾了，那我们就开始吧。

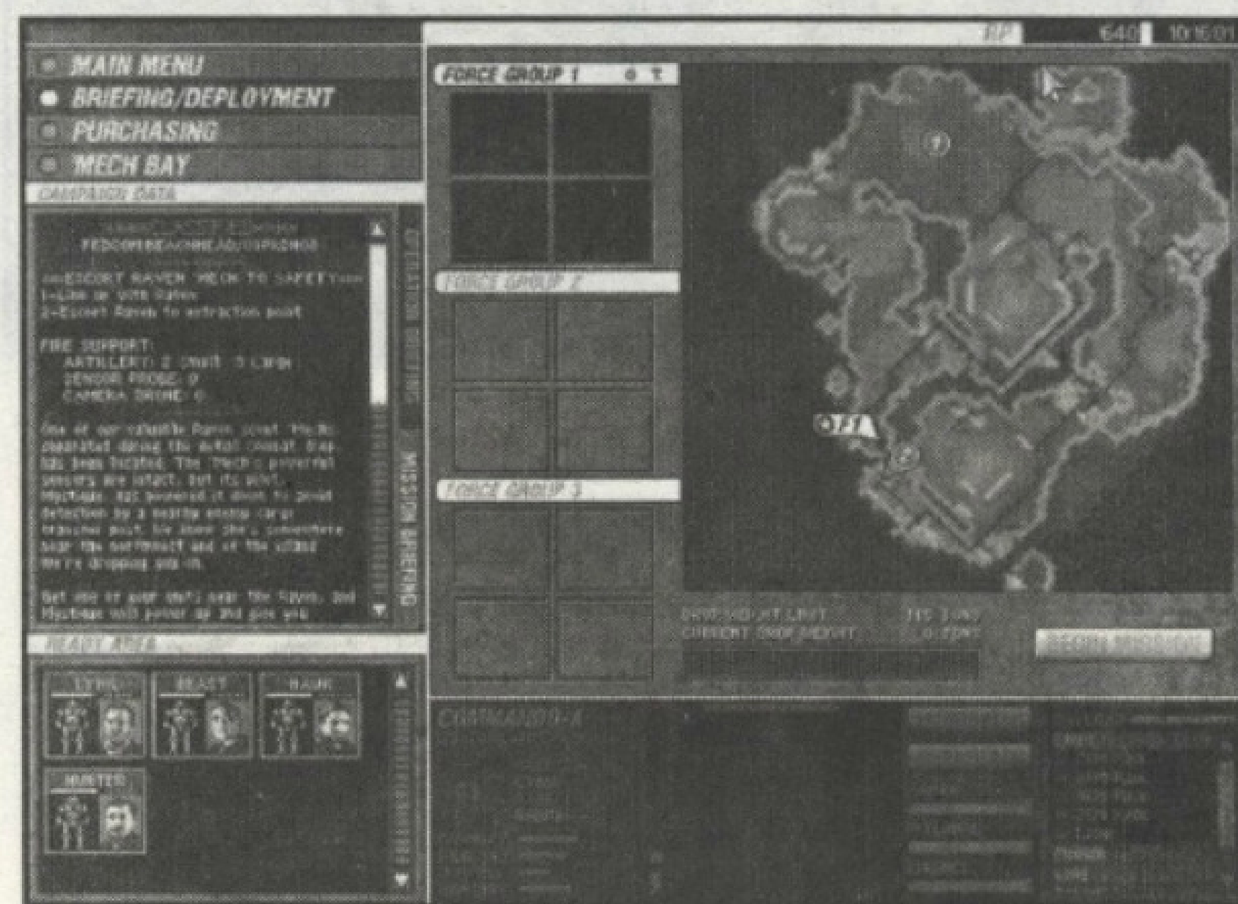
在模拟系统方面，MECH COMMANDER并不是我们传统意义上的即时战略游戏，应该说它是以前的战役SLG游戏演变过来的类型，但战斗关中使用的是即时战斗的模拟方式。与传统的即时战略不同的是它有后勤准备模式，有买卖机甲、武器、驾驶员、车辆的经营内容和对驾驶员的培养及为机甲装备不同类型武器的养成成份。而在战斗关中除非剧情的设定不然你选派多少单位参战就是多少，没有建设也没有制造，同样敌人也不会。更形象地说它是一款即时战斗的《前线任务》。

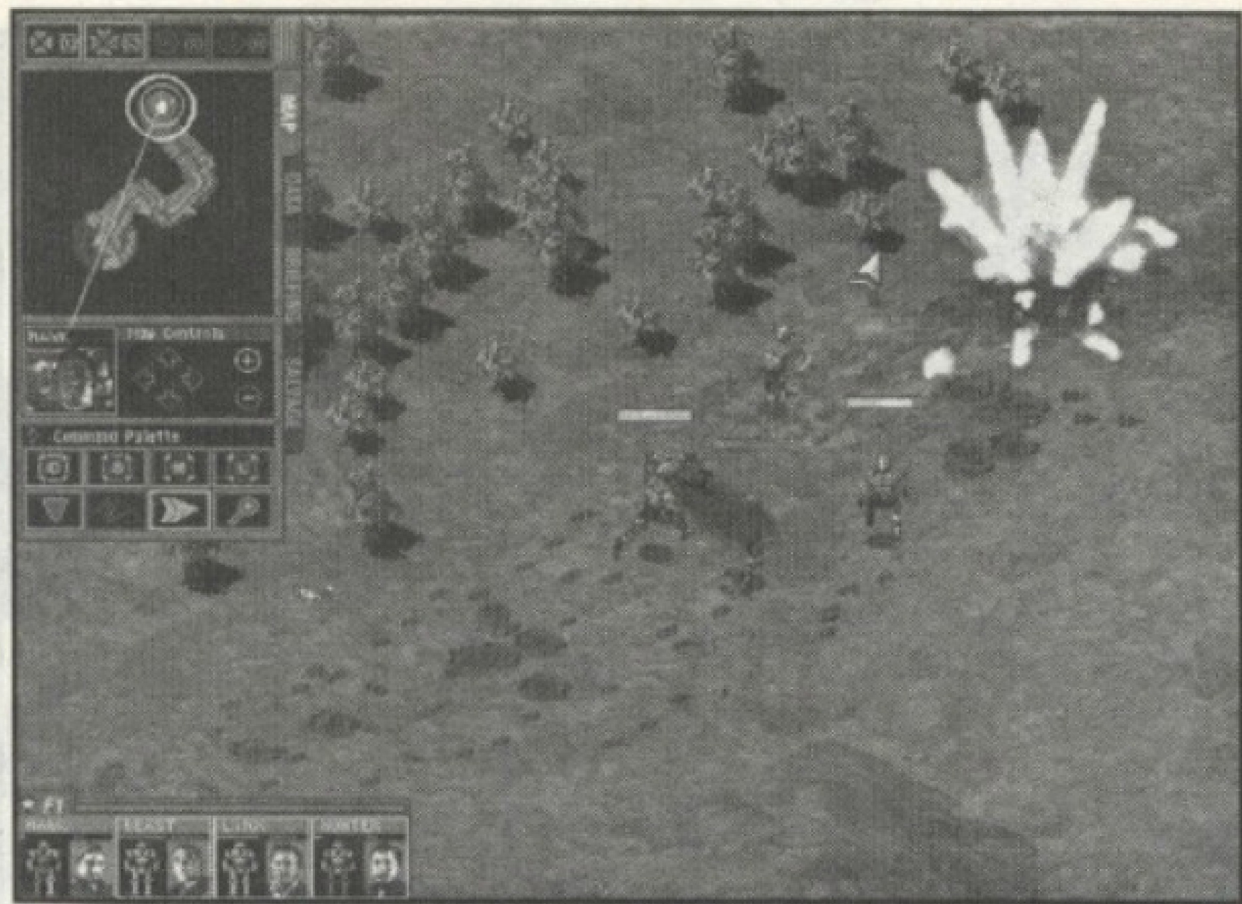
操作方面当然是优秀的，因为是即时战斗的嘛。不过编队是在你选择出战机甲时完成的，所以不是很方便。不过同许多即时战略游戏一样，灵活地使用SHIFT键可以让你选中自己需要的部队。唯一的缺陷是不能及时切换到某些地点，特别是在主屏幕以外的地区某部队发生战斗的时候，你只能在战术地图上点击大概的位置再把鼠标移回主屏幕操纵——多耽误时间！

画面方面我认为该游戏是完美的，为了确信自己的观点在网上看了多篇海外的该游戏评论结果所见略同。要知道，这是一个在今年E3上与“帝国时代2”同时被提名“最佳即时战略游戏”的作品。首先战场上柔和自然的配色就知道FASA的美工精心制作了一个完美的“调色板”。然后你可以仔细观察战场上的一草一木、建筑堡垒，与帝国时代的美仑美奂不同的是，MECH COMMANDER是科幻世界的细腻和精心。更侧重于动



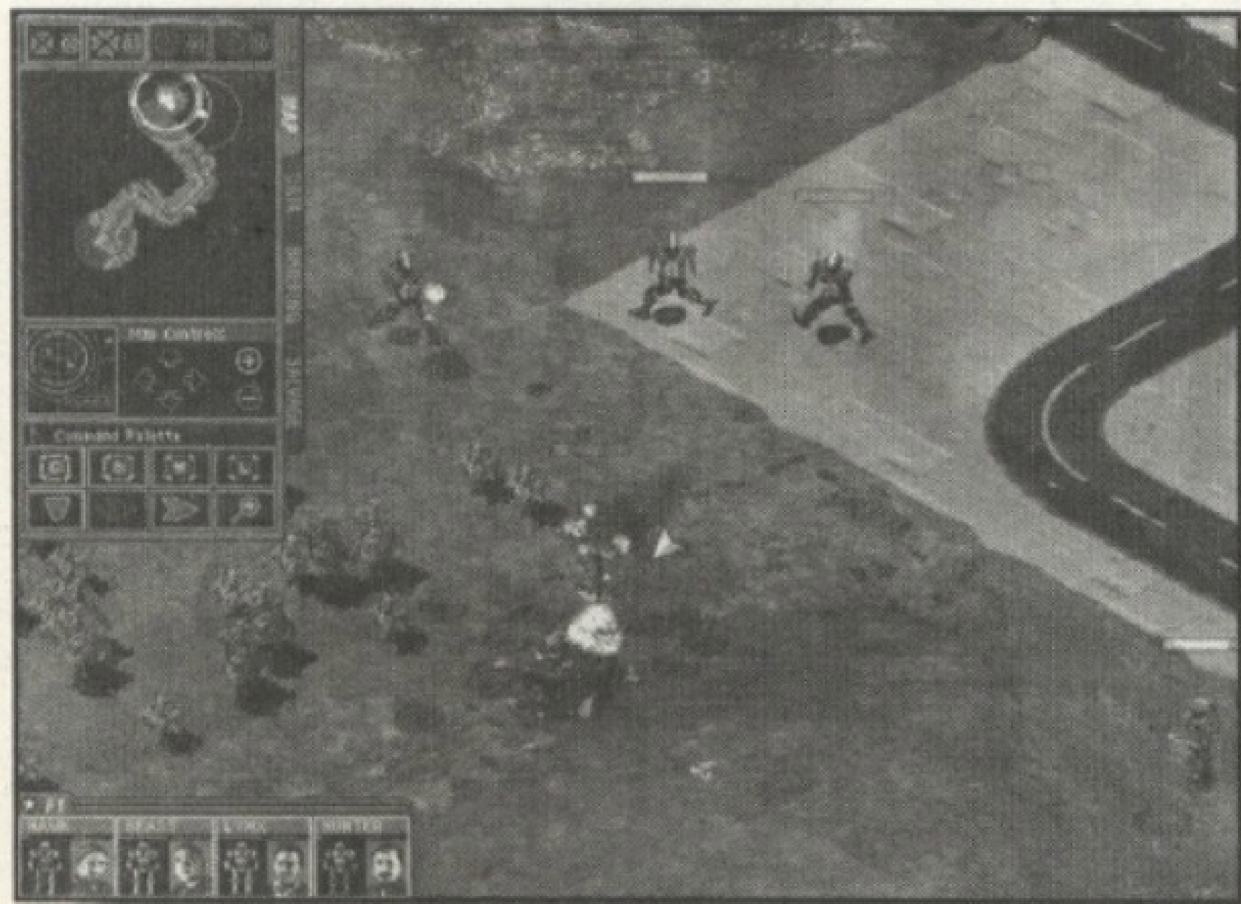
态表现，你是否注意到不同机甲富有个性的行走、奔跑、战斗状态；你是否注意到不同机甲走过时留下的不同脚印；你是否注意到机甲行动时刮倒树木时的精细表现；你是否注意到建筑爆炸时玻璃的爆裂和由内向外腾起的火焰。如果你在游戏设计的高解析模式下观看战斗，你会觉得它是一个注重画面造型表现的ACT游戏





而非SLG战役模拟。最壮观的场面是接触战斗的时候，各种武器发射的画面描写令人热血沸腾。每部机甲装备了多种武器而开火时是只要距离合适就全部发射，这样少量机甲对射的大量炮火就形成了壮观的场景。当机甲被击中时会碎片四射，不是简单的动画表现，你甚至可以在地上看见它被打掉的部件相应的你的机甲也少了一块。最令我触动的是机甲被打断一条腿时，真的是拖着一条腿一跳一跳地前进，很可怜的样子。总之，在这款游戏中所有单位的画面描写都比传统的即时战略游戏多了一个数量级，象每个机甲单位就不是一个图标而是由许多图标构成，分别计算表现，而建筑单位更使用了分层动画表现。

至于音乐方面，怎么说呢，我好象没有听到任何一首完整的背景主题曲。音乐是分成任务开始时的小段、行进时的小段、战斗时的小段视当时游戏中的状态表现组合而成。这在日式游戏中倒很常见，你仔细回忆一下，在欧美的即时战略中都是一首背景乐完整地反复播放或继续另一首背景乐，它和游戏的进程没有关系。MECH COMMANDER音乐系统的优点是配合游戏中的气氛；缺点则是略显单调，虽然每种小段都有不同几种配乐随机播放。音效方面当然也很精致，不过这在现



今的游戏中很普遍，似乎很容易做到也就没什么了。

在剧情方面，显然比日式游戏差一个档次。游戏分为30关5个部分，每6关你的女上司和你通话一次，当然是可视电话。其它的剧情只有提示每关任务的简报，象传统欧美的即时战略一样。所以它只能算是即时战斗的战役SLG而不象《前线任务》被归为S-RPG类。因此你不能体会到爱人牺牲时的悲愤、与战友们出生入死的情感、揭开谜底时的震惊、与爱人合体（只剩脑部被装进主角的机甲）那永生的感觉、在任务结束与战友分别时的伤感和重聚时的喜悦……不过在任务设计上还是不



错的，你完成任务的方法多种多样，（有点象“COMMANDOS”）。

整体而言，MECH COMMANER是一款优秀的游戏，是即时战斗制普遍应用时代的经典；画面最为精彩进而给人壮观的感受；剧情方面虽然比不上日式游戏但比起欧美同类游戏也算没什么不足的。它是今夏最酷的即时战斗游戏，虽然你见到这篇文章可能已是深秋了。

优点：丰富的内容，即时战斗制的自然运用；任务设计有趣多变，也许你会试着更完美地完成任务；完善的操作；完美的画面表现；充分体现游戏气氛的音乐。

缺点：剧情同传统即时战略一样表现简单；准备模式中操作略显复杂。

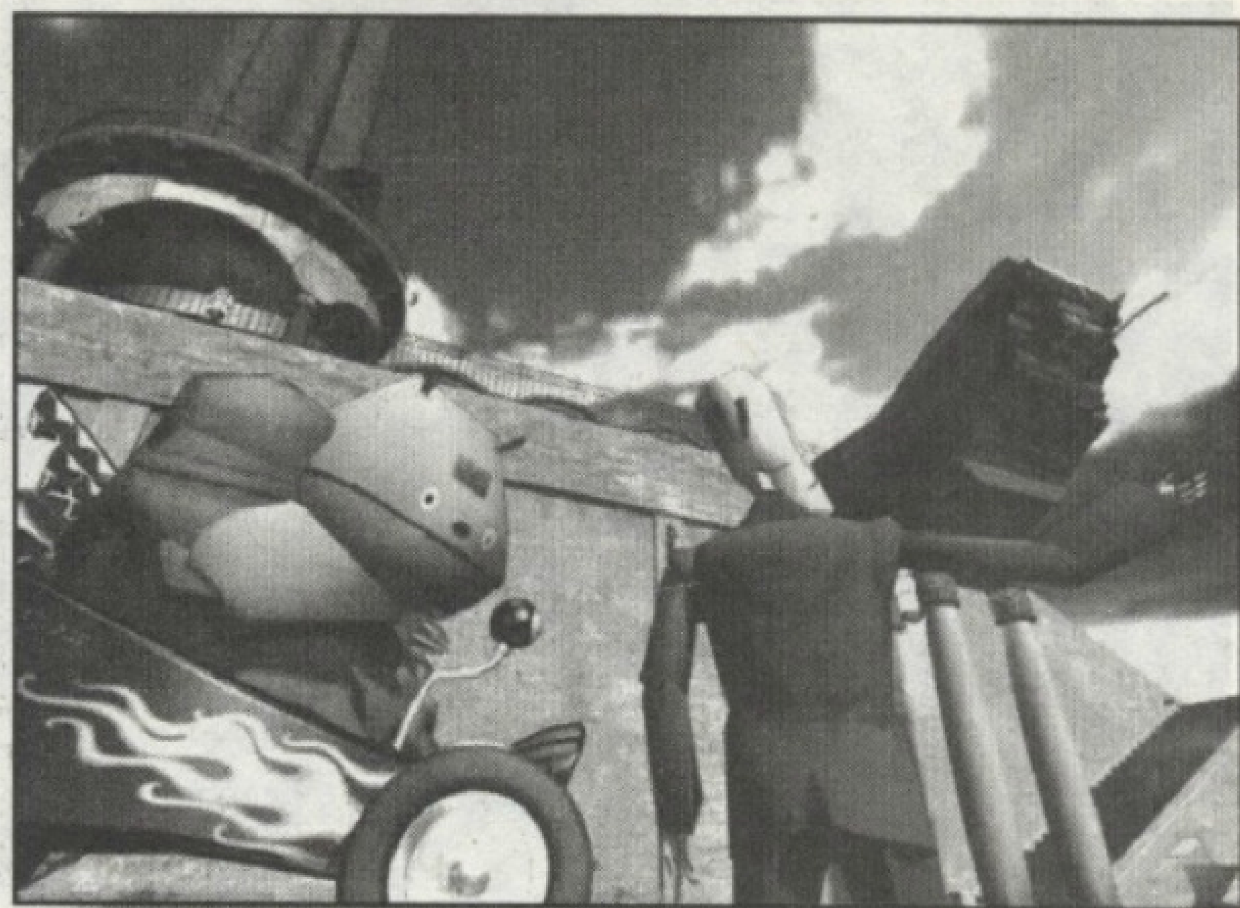
MICROPROSE	出品公司
CDx1 载体	即时SLG 类型
英文 语种	WIN95/98 系统

总评 85

画面
音响
操作
剧情
娱乐

GRIM FANDANGO
冥界狂想曲

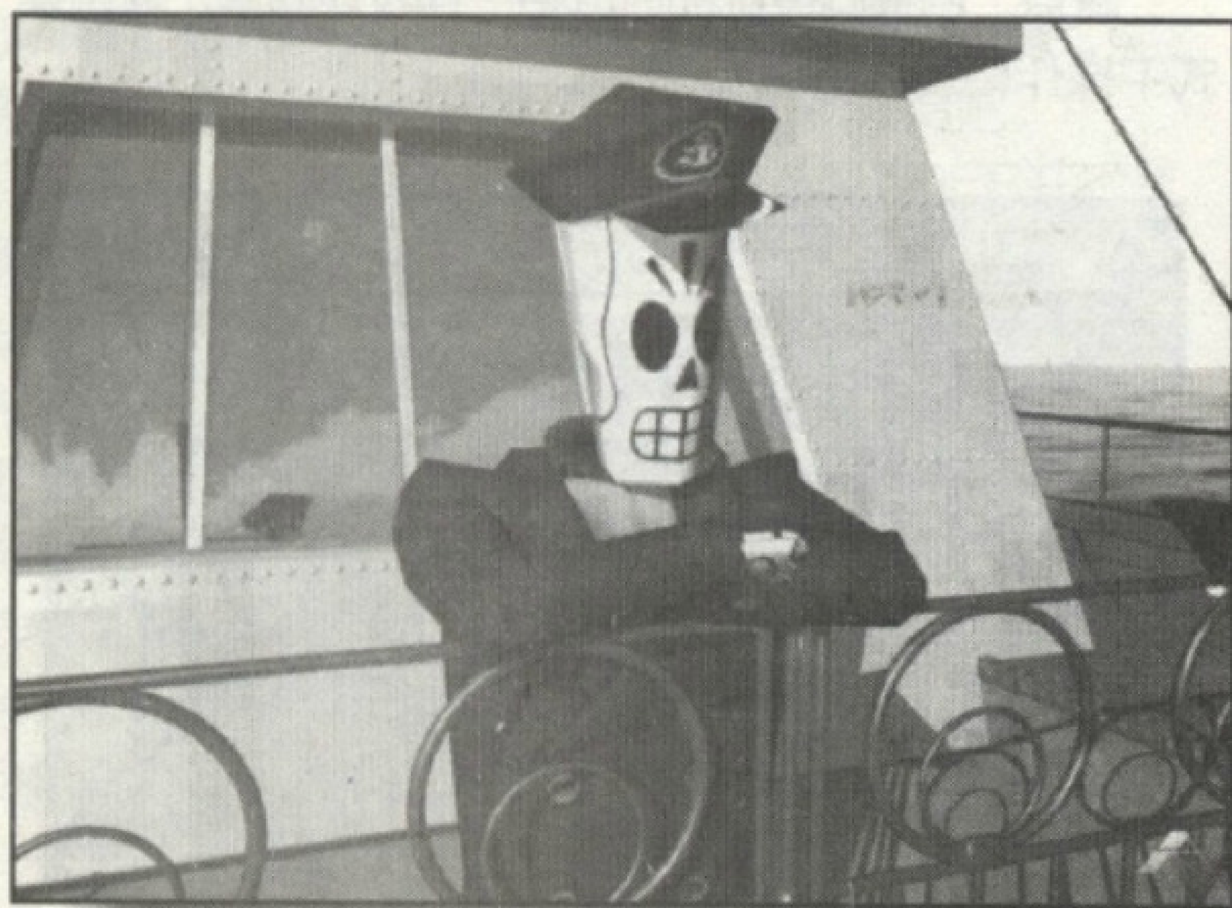
北京 抱抱



这是一个很古老的传说……

所有刚刚到达死亡大陆的灵魂们，你们好，请不要拘束，可能你们将要在这里待上一会儿。先自我介绍一下，我是Manuel，也就是你们在这里的导游。我希望能够帮助你们更好地穿过这片死亡大陆(当然这需要更多的钱)。不幸的是，你们来得很不是时候，我正在度一个不定期的长假，实际上我不干了，好吧，跟你们说实话，我被开除了。我的老板和他的人正在拼命找我，以便能在市内将我除去。我知道这听起来很糟糕，但是，我保证在最短时间内解决这些麻烦，好为你们工作。

为了找回我的工作，我要做的就是要找到一个叫Mercedes的女人，她在森林里走失了。我的老板说这全要怪我，但Salvador并不这么认为。他领导着一支名叫'失去灵魂联盟'的秘密军队，他们正在与我们死亡之邦的一股邪恶势力战斗着，他相信物资供应处正在欺骗我们，欺骗着这片大陆上的每一个灵魂，而Mercedes就是他们最新的牺牲品。如果那是真的，也许我将不能找回我的工作。但我现在唯一的出路就是必须独自到死亡大陆去旅行，直到找到那个走失的女人。



当然，我必须先离开城，为此我要为Salvador做一些事，然后他就会告诉我一条出城的密道。自从开始潜逃，我就不能再返回办公室了，现在我必须到街上找一些我需要的东西，死亡之节就要到了，街上全是嘈杂的游客，但愿我能得到小丑的帮助。

无论如何，请坐下，来块糖，我会尽快赶回来的。你们只需翻翻我留下的旅行手册，然后计划一下你们的冒险。相信我的话，你们会有一次伟大的旅程。

你们的朋友，Manny

伴随着这封让人捉摸不透的信，你开始了自己最离奇的冒险……

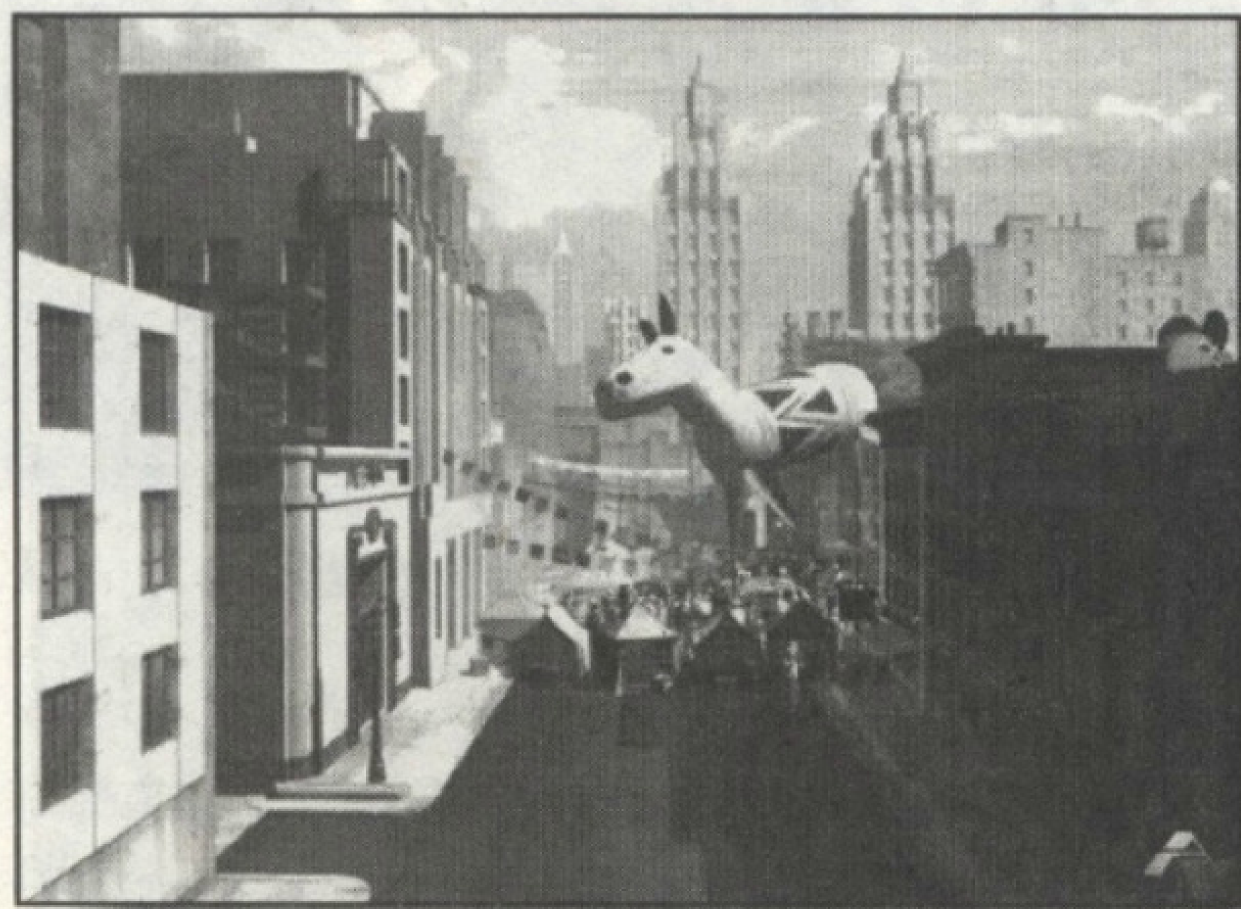
这个故事发生在一个被称为死亡大陆的地方，在墨西哥的民间传说中，这是一片神秘的"地狱"。人们死亡之后都会到这里作一次为期四年的旅行，(好长呦)直到他们找到自己最终的归宿。这是一片永恒静止的大陆。但是，如果你能够买到一张车票，这会大大缩短你旅程的时间。(这里还要钱吗？)允许我先介绍一下Manny，一位死亡大陆的导游，灵魂们的接收者，也就是我们这款游戏的主角，他的工作就是把那些该死的车票卖给死去的灵魂们，帮助他们尽快完成自己的旅程。但是有一天有人从他那偷走了这些车票，(要知道这很值钱的)Manny被老板指责参与了这件事，并被开除了。你的任务就是带领他揭开整个事件的谜底，直到走出这片死亡大陆，这听起来似乎很简单，但……

这就是卢卡斯艺术中心在成功出品了《极速天龙》、《印地安那琼斯》和《星球大战》系列经典名作之后，又一次带给我们的最新冒险类游戏－grim fandango，译名《冥界狂想曲》。在今年的E3游戏大展中，它一举夺得了最佳冒险类游戏奖。正如游戏译名所预示的那样，卢卡斯艺术中心在冒险游戏制作的进程中迈出了最勇敢



的一步。在冒险类游戏越来越缺乏新意、越来越缺乏灵感的今天,《冥界狂想曲》就象一阵清新的空气,让你耳目一新,我敢打赌,在此之前还没有任何一款游戏能象她这样成功。整个游戏的人物完全以3D造型设计,也许你会问,冒险游戏也可以做成3D的吗?回答是:当然。游戏的背景是预先做好的16位色二维图片(这是什么概念?《猴岛小英雄Ⅲ》你一定玩过吧,那种效果也只用到了8位色),然后把完全3D的人物放到背景中,你可以看到人物在你的眼前做360、720度……(@#!)转向,而看清人物的各个部位,视角会随着人物的不同位置而自动切换。不过这同时意味着游戏对硬件的要求要高于以往卢卡斯的作品,但当你进入游戏后,就会被游戏效果的精美所折服,把升级所带来的痛苦抛到脑后,背景画面对游戏气氛成功的渲染,活泼生动的卡通造型设计,无不体现出卢卡斯深厚的功力。唯一美中不足的是游戏画面略显沉闷空洞,但无疑新的图像引擎创造出了栩栩如生的视觉效果。

在使用了全新的图像引擎之后,卢卡斯所迈出的第二步是对游戏操作界面的改变。在这款游戏中,完全摒弃了卢卡斯以往游戏所推崇的鼠标,现在你只能用键



盘、手柄或摇杆。游戏操作的设定与《古墓丽影》有些相象,当您进入到游戏中时,你不能不承认这是卢卡斯所获得的第二个成功之处,虽然说这似乎与现在流行的一鼠走遍天下有些格格不入。

游戏继承了卢卡斯传统的动画风格,粗旷中夹带着夸张、幽默。在形象设定上可能与我们的传统思想有一些差异(难道人死了之后会是那样吗?倒更象复活节上的南瓜灯)。但我想这并不影响它成为一款优秀的游戏。



不能不提及的是游戏的音乐及音效,脚步声、人群的嘈杂声、敲击键盘声,甚至小丑制作气球玩具的摩擦声,无不栩栩如生,维妙维肖。在这里还有一相当体谅玩家的设定,对于人物的对话不仅可以设定语音,而且还可以选择同时显示对话的文字,这无疑对于E文水平不高的玩家是一大福音。

在试玩版里,你只能完成一个任务,据报在正式版中,将会超过55个人物,超过7000行的对话(这倒是沿袭了卢卡斯的多行选择对话的传统)、上百个谜题在向你挑战、超过90处的外部场景,从熙攘的都市到山顶上通往地狱的入口,无不向你展示游戏的魅力。在这期的配套光盘中,您可以找到这款游戏的DEMO,赶紧打开游戏,亲自做一次冥界的冒险吧。

出品公司	卢卡斯
载体	CDx1
类型	冒险
语种	英文
系统	WIN95
总评	80

画面 / 音响 / 操作 / 剧情 / 娱乐

死亡之屋

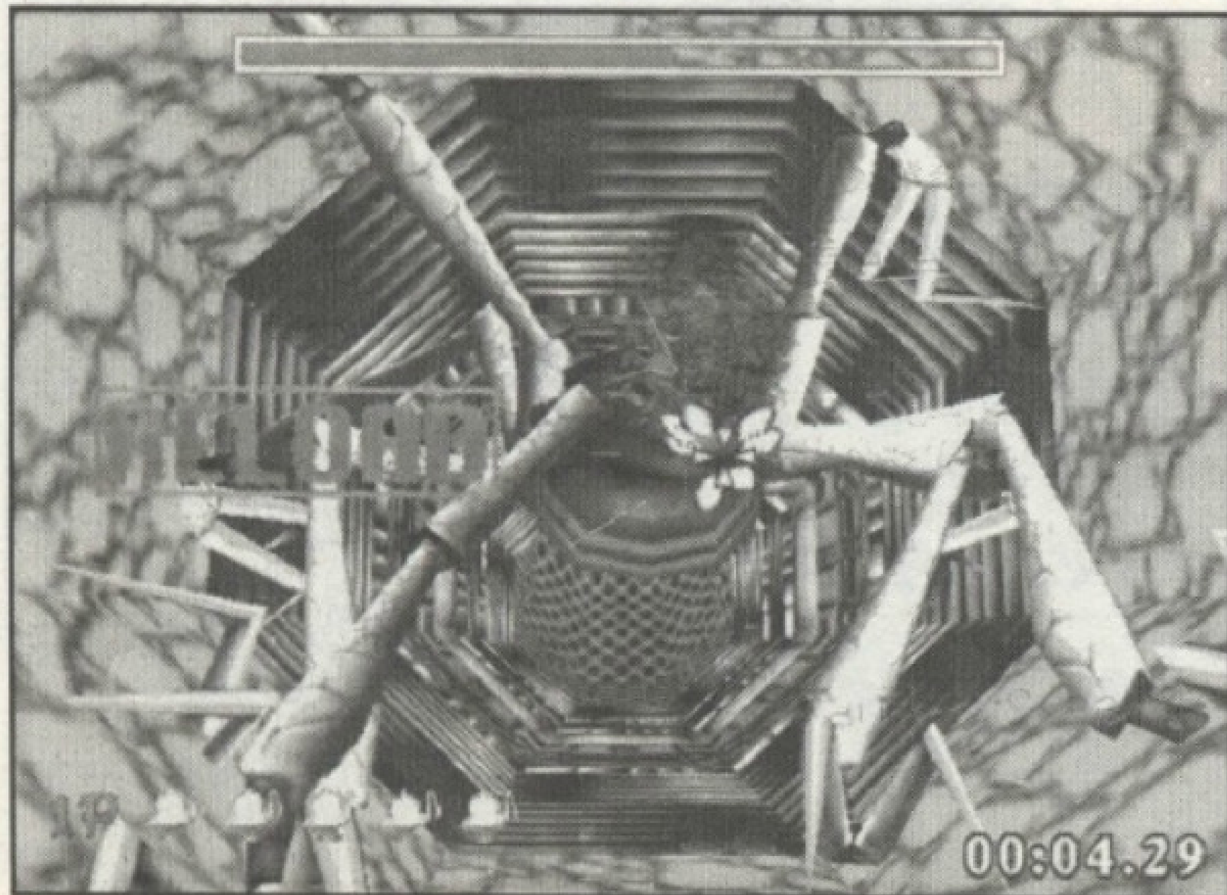
山东　彩虹勇士

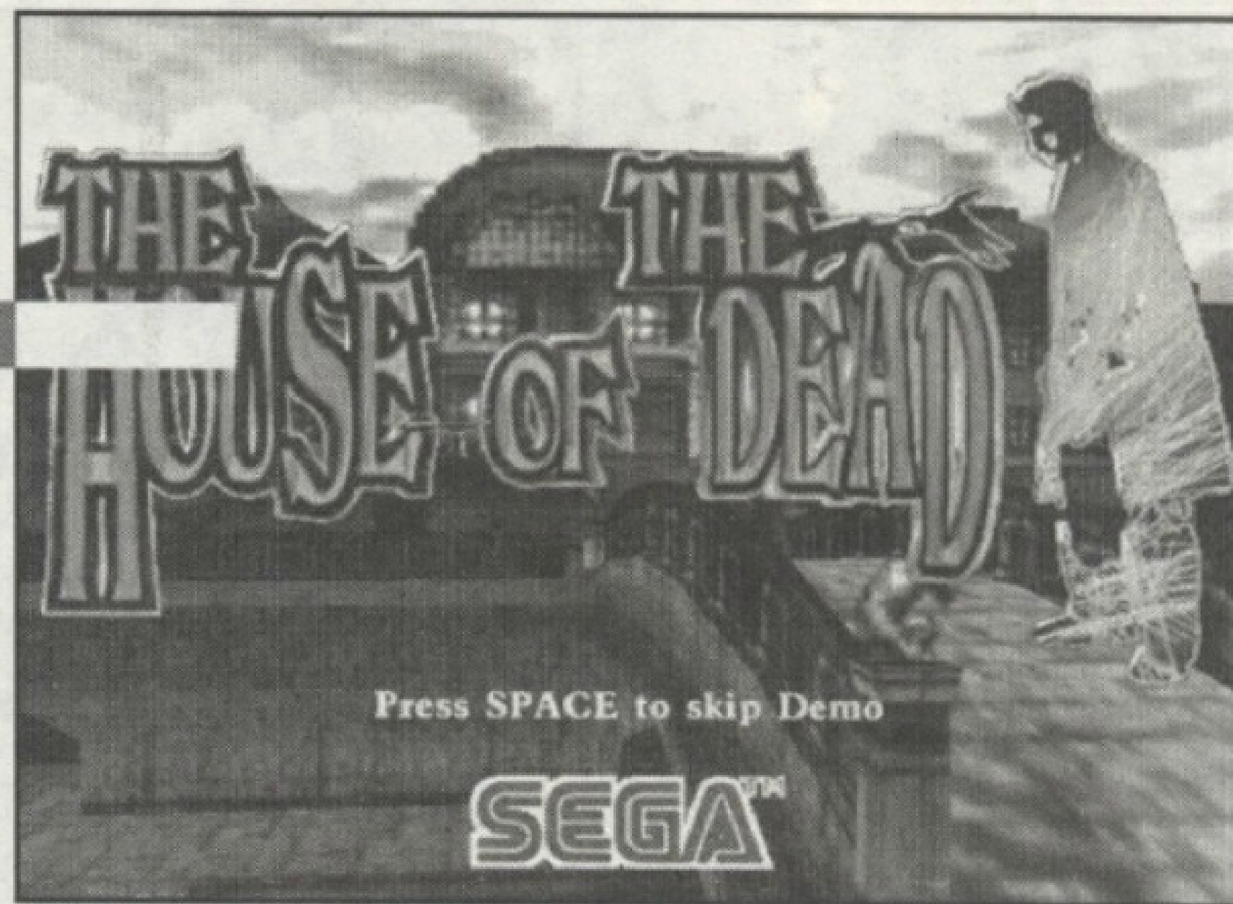
SEGA（世嘉）——这一电玩界的老大，除了在业务主机和家用机方面兴风作浪，近几年也开始进军电脑游戏。不论其它方面，单从SEGA的PC移植作品新旧度和移植度来说，从《VR战士Remix》、《VR战警》、《飞龙骑士》到《VR战士2》、《梦游美国》、《VR战警2》、《东京番外地》，直至现在所说的《死亡之屋》，移植的作品越来越新，移植度越来越高。SEGA在电脑游戏市场正做的越来越出色，也看得出SEGA越来越重视电脑游戏市场，这对广大电脑游戏迷来说无疑是一个福音。

《死亡之屋》（The House of Dead）是一个新出炉的游戏，于97年底推出街机版，一上市便获得广大玩家的好评，更荣登日本街机排行榜。SEGA在对土星移植后不到一个月，便于今年6月12日发行了《死亡之屋》的PC版。

基本特点：

该游戏是与《VR战警》类似的光枪射击游戏（当然在PC上只好用鼠标了），即使菜鸟级玩家也极易上手，基本的操作就是上弹、瞄准、开火，与《VR战警》不同的是敌人变化很大：不再是那些抢劫银行、劫持人质、扰乱治安的不法之徒，而变成了皮腐肉烂、不怕枪弹的僵尸。这些面目狰狞的家伙在离你不到一米的地方，摇晃着利斧、电锯或者干脆张着血盆大口向你扑来，令人胆战心惊、毛骨悚然，而你手中的武器只是一把小口径左轮手枪，这份惊险刺激是《VR战警》所无法比拟的，套用王朔的一句话——‘玩儿的就是心跳。’





游戏热点：

《死亡之屋》之所以获得广大玩家的首肯，自有其闪光之处：

其一是多线路剧情。多线路剧情是当今游戏的发展潮流，从角色扮演类到动作冒险类，以至射击类皆不可逆此世界潮流。在《死亡之屋》中的多线路设计已不再局限于《VR战警》式的在岔路口射击指路牌以选择前进的路线，而是根据你营救人质的成功与否而有不同的前进路线。比如，一位研究人员正受到僵尸的追杀，你恰巧赶到此处，几枪撂到僵尸，研究人员获救后当然会对你有所表示：向你叽哩哇啦说了一通，告诉你一条近路，你就可以沿着这条相对安全的近路前进；如果你未能救得了研究人员，那么就只能靠你自己了。此外，在“PC MODE”的游戏模式中你还可以选择人物，从而以不同的身份探索“死亡之屋”。



其二是可怕的僵尸。它们皆是生物遗传工程的产物，面目可憎、令人恐惧，单只是这些并不能算是可怕，它们与普通的人类有一极大的不同：“不怕”枪

弹。当然这里所谓的"不怕"并不是指真的不怕枪弹、无懈可击，而是一两发左轮枪弹并不能对它们构成致命威胁，你常常需要连扣三四次扳机才能将一僵尸彻底打垮，而这一切全是在离你不到一米的地方发生。如果你觉着自己的眼睛够亮、反映够快、枪法够准，那么你可以瞄准僵尸的头部来那么温柔的一枪，僵尸一般会就地长眠，注意是"一般"，而不是"所有的"，我就曾经碰到过这种情况：一个手持电锯的胖子僵尸被我一枪打掉了半个脑袋，而它在临死之前还是给了我一个"电锯之吻"（的确是"销魂"一吻，让我丢了一条命）。所以，最保险的战术就是朝其胸部连开四枪，可以说是万



无一失。

背景资料设定：

98年12月18日（啊！就是今年，让我看看日历还有几天到来，千万别是世界末日来临），在政府的某一秘密研究机关——遗传工程学研究中心（DBR Corporation）发生了重大事件，全部的研究人员都突然失踪，而且周围的地区好象发现了许多怪物，于是政府派出两名警察中的精英去调查这件事情的原因并营救





生还人员。而这次任务是绝对保密的，行动决不能让包括新闻界在内的任何人知道。这是因为该公司正在秘密为政府研究和生产生化武器。作为警察的你，自然有义不容辞的责任，并且更重要的是你的未婚妻Sophia也是该公司失踪的研究员之一。

人物设定：

Thoms Rogan：男主角。他过去曾在某个特别行动小组干过，但该小组现在只剩下他和"G"两个人。Rogan与Sophia已经订婚，并且Rogan曾与这件事情的关键人物Curien见过几面。他有着敏锐的判断力，只是性子有点儿急。

G：男二号。从名字就可以看出，他是一个谜一样的人物，没有人了解隐藏在他那平凡外貌后的任何事情，或许只有Rogan除外，因为他们曾经并肩战斗过。"G"是一个不被情感所左右、以客观和严谨的态度对待事物的人，因此同行们尊称他为"数字人"。

Sophia Richards：女主角。Rogan的未婚妻，漂亮可人。她被认为是生物遗传工程方面的天才，所以安排在DBR公司的最高机密研究部门工作，在此次事件中她险些成为一个邪恶计划的牺牲品。

Curien博士：反派人物。除了知道他是生物遗传学方面的权威，策划了这次事件并制造了"死亡之屋"的各种僵尸外，其它一切资料不明。

Boss 1：Chariot TYPE27。是一身披盔甲、手持巨斧、头戴防毒面具的东东。力大无穷，行动迟缓，弱点为右肩胛骨无盔甲防护处，和他对阵时只需朝弱点处连续开火，会看见血哗哗地流出（其实一点不像血，全是黄褐色的液体，其令人作呕状令我想起了科幻恐怖片《苍蝇》），当打掉半血后盔甲会自动崩掉，剩下的战斗就是小case啦。

Boss 2：Hangedman TYPE041。为一巨型蝙蝠，还有一群小蝙蝠在其旁簇拥拍马。行动迅速，漂浮于空中，弱点为除蝠翼和双腿外的身躯，当打掉半血后小蝙



蝠会自动死掉，不过此时的大蝙蝠变得十分厉害（与刚才相比），行动神速，位置飘忽不定，攻击方向多变，难以对付。

Boss 3: Hermit TYPE 6803。一只八条脚的巨型蛛纲目动物—蜘蛛。在一圆形管道内行动，无明显特点，弱点为头部和复眼周围。是一个比较容易干掉的东东。

Final Boss: Magician TYPE0。Curien博士完美的杰作，也是把博士送上黄泉路的“杰作”；飘浮在空中，忽左忽右，行动奇快且有残像，可发出威力强大的光球，并可同时攻击两人，最可怕的一点是，没有人知道它的弱点。

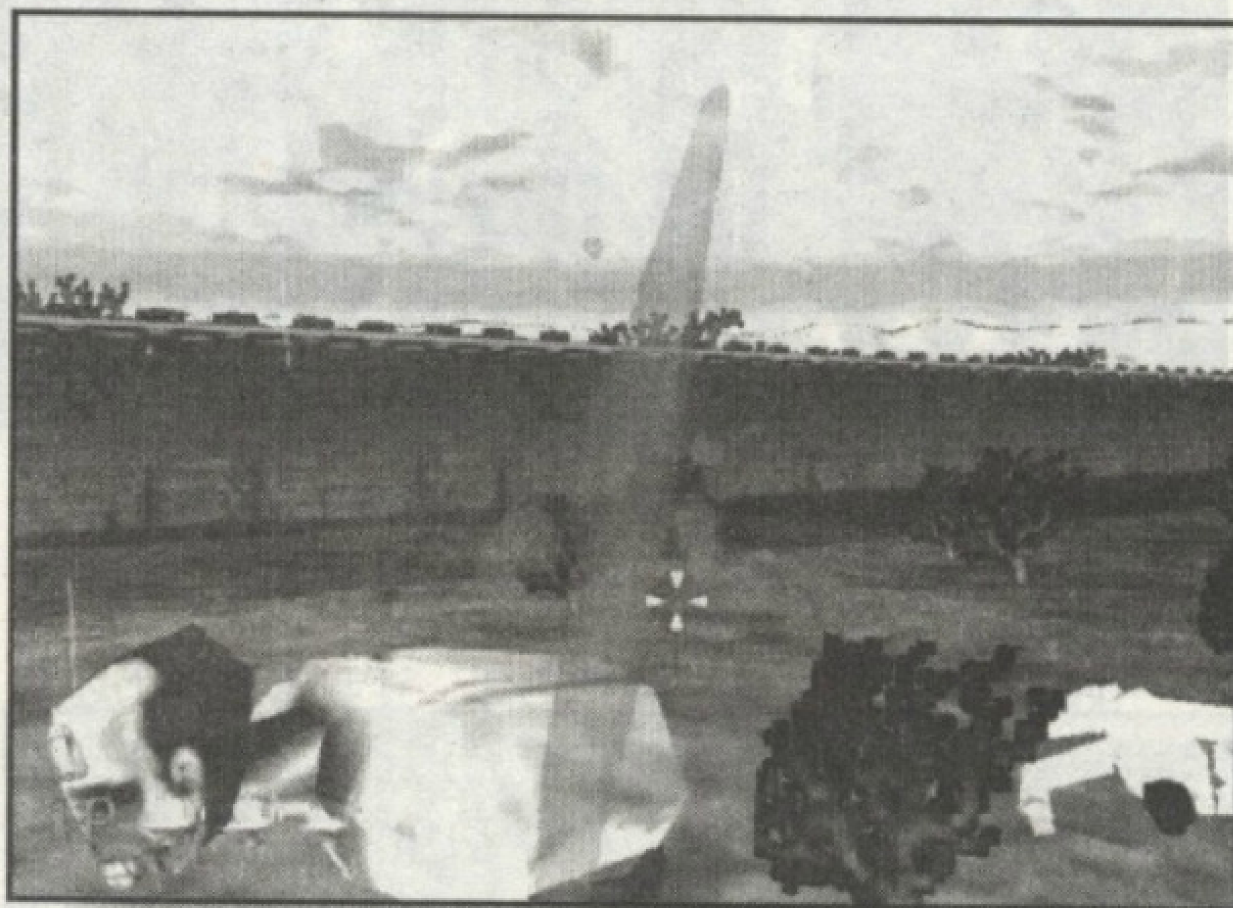
操作和战斗：

《死亡之屋》共有三种游戏模式：Arcade（街机模式）、PC Mode（PC模式）、Boss Mode（关底模式）。在街机版中无法选人，只能由系统指定；其余两种可以任意选人，每个人都有各自的特点，如子弹伤害度、重装弹时间、杀伤范围等等；在关底模式中可以直接选取各位Boss对战。另外，该游戏支持鼠标、键盘、游戏手柄和PC光枪（不知道全中国有几个玩家能搞到那东东）。



在配置选项中，玩家可以调节游戏的难易度、生命数（最大可调到5）、续命次数（最大可调到9）、自动装填子弹、血的颜色等等。强烈建议打开“自动装填子弹”选项，因为SEGA一向追求游戏的真实性，故此你每开6枪就要Reload一次（缺省键为鼠标右键），如果时间长了，恐怕你要做好手指抽筋的准备。选择血的颜色可算作一个别致有趣的配置设定，不过就是等待的时间太长：依次可选择红色、绿色、蓝色和紫色，各位玩家可以根据自己对色彩的偏好来选择血的颜色，我选的是紫色，看着一朵朵紫色的血花在屏幕上绽放，我仿佛望见漫山遍野的紫罗兰花正竞相盛开（快查查，这个人是不是有点变态）。对于如此众多的血液颜色，不知道德国的游戏评级委员会会做何种评价，这是一个饶有兴趣的问题。

游戏的战斗并不算很难，却非常吸引人（简直是抓你的心头上最软的肉）。首要的一点是克服恐惧心理，看着近在咫尺的僵尸向你张牙舞爪心里或许紧张，但手指千万不要打哆嗦（说笑），鼠标要快、准、狠（建议



鼠标不灵者更换鼠标），随时随地都要提高十二万分的警惕，敌人经常会突然冒出来给你惊奇的一下，那也是致命的一下。或者刚拐过一个弯，或者从水中蹦出，或者就在你的头顶上，总之是随时扣紧扳机，但也不要过于精神紧张，以防误伤研究人员，不但无法抄近道，而且会掉一条命。如果你的记忆力很好，那么恭喜你，你可以脸带轻松的微笑（啊！一亿人的微笑）迎击敌人了。游戏总共有四关，每关都会在固定的地点会出现固定的敌人。在游戏中还有一些秘密地点，比如可以击毁的书柜，里面可能有被困的研究人员送给你意外之喜，或者是对你的血液充满“深情厚谊”、“思念已久”的僵尸。除此之外，你还可以试着射击箱子、油桶等等，或许有惊奇的发现，但在手忙脚乱对付僵尸的情况下，你很难抽出空来。

虽然我不是僵尸专家（有谁是？请举手），但正

所谓治病要对症下药，对付僵尸也是同一道理，对于手持电锯的胖子出枪要够快够狠，见面后二话不说先朝其胸部开上五六枪再说；投掷油桶的壮汉，可先击碎其举起的油桶，然后从容地给它惊艳一枪；吸血虫形体小、动作敏捷，常聚集成堆，遇到后不要慌乱，手要稳，枪要准，一枪一个，点射搞定；蝙蝠要靠近你才能伤到你，所以在它出现后，将枪瞄在其将要飞过的轨迹上即可；对于站在远处投掷飞刀的瘦高个，不要急躁，要边朝其射击，边注意飞刀，在飞刀未和你Kiss之前就要将之击落.

画面和音效:

《死亡之屋》的基本配置为P90，倍速光驱，16M内存，推荐配置为P133，四速光驱，32M内存，支持软加速和D3D加速；游戏画面在D3D和3D加速卡的两台发动机的强力推动下，质量已超越土星版，直逼街机。从敌人的多边形数目和肌肤贴图方面来看，我个人认为《死亡之屋》的画面质量要大大超过《古墓丽影Ⅱ》：僵尸的多边形棱角并不太显眼，整体的外形要比《古墓丽影Ⅱ》中的长方形胳膊强多了，并且打烂身体后的肌肉贴图也还不错，表现出了那种血肉模糊的感觉。但是游戏的背景贴图做得并不怎么样，总有一种很单薄的、剪纸的感觉，某些地方的背景好像是二维的，例如最后的Boss所处的天空，整个的场景并没有给人留下深刻印象的地方，或许主要是在阴森的室内的原因。

游戏的音效不错，各种僵尸的呜咽呻吟声、研究人员的惊恐尖叫声、左轮手枪的怒吼声、利刃划破空气的尖啸声……回放效果都不错，与环境和情节的配合也是丝丝入扣，置身其中令你不禁毛骨悚然。音乐做得也是中规中矩，低沉的手风琴发出呜咽，令人胆战心惊，但并无较深的印象，因为当一个个近在咫尺、狰狞可怕的僵尸向你“热情”的扑来时，恐怕没有一个人会有闲心仔细聆听音乐。

缺点和不足:

第一， 游戏的内容略显单薄，关卡少而缺乏变化。普通的玩家，在easy难度下不到一个小时就可搞定它（当然不包括Fianl Boss）。整个游戏的长度对于老鸟来说只够塞牙缝的，无法填饱饥肠辘辘的肚子。

第二， 游戏中的敌人AI极低，缺乏变化。许多制作中的游戏都宣称自己的高AI，但是我并没有看见几个能表现出色的、更像人的敌人。我并不了解AI这个单词的真正内涵，但在《死亡之屋》中敌人的行动毫无变化、呆板而毫无生气，出现的时间和地点也是固定的，这使你每次进入“死亡之屋”冒险的乐趣都大为减少。

第三， 故事缺乏新意，与《生化危机》“撞车”，这是游戏业界的一个痼疾。

第四， 不是缺点的缺点。游戏的画面过于血腥和恶心，不适于老弱妇孺、见血就晕者、刚刚饱餐者、怕鬼者……（这其实算不上缺点，人家本来表现的就是狰狞的僵尸）我个人认为僵尸的造型还不算可怕，有待改进，我比较喜欢荻野真的漫画《夜叉鸦》中的僵尸造型（一阵反对血腥者的鸡蛋柿子雨向我迎面扑来，赶快找防空洞）。SEGA其实可以在游戏中设置将暴力和血腥画面关掉的选项（MIDWAY的《真人快打4》就可以将鲜血模式关掉），这样可以照顾到各方面的玩家，对于扩大产品的市场也有好处。

世嘉	出品公司
CDx1	载体
射击	类型
英文、日文	语种
WIN95	系统

总评 85：画面、音响、操作、剧情、娱乐

DREAMS
to reality

PLAY
QUIT
NEWS Technical Support CRYO PLUS! INTERNET

梦中的杀机——梦幻战士

广西 Eagle

你做过梦吗？你知道梦境的秘密吗？CRYO公司出品的3D动作游戏《梦幻战士》（Dreams to reality）向我们展示了一个奇妙的梦幻世界。显然，这款游戏是随着《古墓丽影》系列的成功而策划的跟风作品，不过与《古墓丽影》相比还是有许多不足，如故事逻辑性不强，有些线索显得莫名其妙（也许是在梦中的缘故吧），无法随时存盘，而且，游戏虽然支持3dfx，但只在DOS下支持（而在DOS下，我的voodoo rush兼容性不好……#$%&）；当然，游戏还是有它的独到之处的，与"古墓"系列的阴森恐怖不同，游戏的场景大都比较宽阔，画面明亮。而游戏中最为人称道的无疑是魔法系统——号称有17种不同的魔法，但我只找到11种，不知其它六种是什么，其实找不全也不要紧，有用的只有治疗术、控制术、隐身术、魔法弓、魔法剑等几种，其它的不会也无所谓。

游戏的操作方法与"古墓"大同小异——Ctrl键是动作（包括跳、战斗中的踢等），Alt键是飞/游，战斗中魔法弓、魔法剑、枪的使用等。画面右上方出现红色圆圈表示进入战斗状态（建议在option中设置自动战斗），左上方出现黄色圆圈表示有物品需动作或拾取，出现绿色圆圈则表示到门口或出口了。

好了，让我们跟着主角——酷哥邓肯开始我们的梦境之旅吧。

从梦井落到眼前的这块浮岛(Island of Angkor)上，和岛上的两个蓝色精灵对对话，转身飞到后方的浴室岛（Hammam island），与精灵对话后得到第一件武器——魔法弓，向前打开大门，进门后走下台阶，干掉两个螳螂怪，拉下墙上的开关，浮岛上的头型建筑物的嘴巴打开了。

出门后吸收一些魔法泡泡补充魔法，飞回浮岛，从刚才打开的嘴巴进入头型建筑物（不用理会旁边的单轮机器人）。沿着甬道一直向前走，干掉几个单轮机器人，和绿色精灵对话后，跟着它转身走入下层甬道（小心躲在一旁的几个单轮机器人）。一直朝前走，进入岩洞。

从一块块石柱上跳过（如果血不足了，可以到左边的石柱上找到补血的兔子），在中间的石柱上把魔法补满。这时如果有兴趣，可以跳到（或飞到）下面的石柱上用那两个张牙舞爪的怪兽试一试魔法弓的威力（注意，魔法弓只能向正前方直射，而且我们的主角可没有劳拉双枪自动瞄准的本事）。从左边拾级而上，捡起一把金黄色的钥匙。看到前面的绿色精灵了吗？飞过去（跳过去也行）进入一个房间。

房间的地板陷落了，你掉进水下隧道。这里是一个迷宫，如果你是一个传统RPG高手，迷宫应该难不倒你（什么？你连"仙剑"都没爆机？！这个……教你一招，注意听好了：遇到岔路向左或右转，遇到死胡同回头继续向同一个方向转，总有一天你会走出迷宫的）。注意你的氧气（状态中间的细条），不足时可以到有气泡的地方补充。在刚进隧道没多久，你会看到有一段路上下都有一些尖利的石头，在隧道快结束的地方也有同样的一段路，它会让你感到迷路了，不要被它迷惑，继续向前游，你就会来到魔湖（Magical lake）。

从湖里一跃而出，飞到岸上。你可以分别在岸边、湖面和岸上的石柱顶端得到三块石板（石板是按顺序出现的），注意岸边和水里的怪兽。读一读三块石板上的话，然后向湖面正上方飞去。飞进冰屋（ice room），得到另一块石板。洞里的精灵告诉你，前三块石板的故事是关于洞里的壁画，而壁画讲述的是梦境的故事。

回到魔湖岸边，从任意一个传送点传回浴室岛，这次进门后不用管那些黑色小妖，直接跳进浴池（浴池



那么深，想淹死人哪），在池底拿到一只号角（horn），出门后，一只飞鲸受到号角的召唤来到你身边（看过场动画应该有两只，为什么只剩一只了？），她温和地说：“如果你真的想知道云端的秘密，就跟我来吧。”

跟在飞鲸后面（她会不断放出魔法泡泡给你补充）飞向云中的三个小岛。首先，你来到中间的二石岛（island of two rocks），有两个胖子向你扑来，你马上转身向右边的雕像岛（island of statue）飞去。岛上有一个土著人正在哀泣：“有魔鬼想把我和我的本身分开，我该怎么办？你能帮我吗？”

站在雕像前补充好魔法，飞到雕像后面，捡起地上的召魂鼓（其实我也不知道是什么东东，这个名字是我胡乱起的，只为有趣，嘿嘿），然后向最高处的非洲人岛（African island）飞去。在岛上你看到了一个和刚才那个土著人一模一样的人，这就是他的本身吗？你走上前去，把召魂鼓交给他。为了表示感谢，他把你送上图腾柱的顶端。你看到一只兔子，那是你的第二种魔法——传送术（后面不再叙述如何得到各种魔法）。落到地面后，你看到一把弓，你的魔法弓可以升级啦！

飞回雕像岛，站在雕像面前，雕像突然动了起来，大手把你举起来，然后……把你吃了！到了雕像肚子里的刑室（Toryure room），一个关在笼子里的绿色精灵向你求救：“它们想吃了我！你能找到机关吗？”你转身拿起桌上的剑，杀入旁边的甬道（拿到剑后试着用一下传送术，宝剑可以升级哦），干掉几个螳螂怪后，在一扇门前找到一个机关（不仔细看还真看不出来），扳下它后，回到笼子旁，那个绿色精灵为了感谢你，把你送入虎口，不，是虎室（Tiger room），这也叫感谢？

一路往前走，杀死几个螳螂怪，来到虎室，虎皮旁的螳螂怪不会来袭击你。再往前走，直到看到绿色精灵，带着他回到虎室，那只螳螂怪一下子变成了一个女人，她把你送出了雕像。这时那两只飞鲸又来了（终于来了两只），这次跟着她们来到了石柱岛（island of columns）。

从左边的门口进入岛上的大殿，里面有几个骷髅说有一幅蓝色的画（blue print）丢了，而没有这幅画他们就无法工作。好吧，就帮他们找找。转身……别急，继续往前走，会有意外收获哦！

出了大殿，飞到旁边的溪谷岛（island of canyon），一个橙色精灵怎么也不肯给你东西。飞到前面的溪谷，和气球里的橙色精灵对话，它对你能飞感到很惊奇（在梦中能做任何事啊），并说和前面的橙色精灵是兄弟，也许能帮你说说好话。带着它去找兄弟（飞到岸上后跑步回去，如果飞回去，气球会因为跟不上而飞回溪谷），终于得到了蓝色的画。

飞回石柱岛，骷髅们得到了超度（好象是跳霹雳舞？），为了表示感谢，他们送给你一块冲浪板。此时，石柱岛的对面现出了一座小岛——风岛（wind island）。飞到风岛，你可以在岛的右边和后面找到两个秘密房间，分别找到了一个金币和一个黑色的音符。回到大门前，把金币丢进大门的钥匙孔里，门开了，你被一道强光吸进风室（wind room）。

风室里的蓝色精灵说他必须得到新的音符才能继续工作。你从晃来晃去的浮板上跳到对面，进入一条隧道（surf ride），踩着冲浪板向前飞奔。从隧道的尽头，你又来到石柱岛。这回从右边的门口进入，干掉一个黄色的大家伙和几个小鬼后，在左边的一个小室内得到一个金币（此处有一个BUG，如果你一味与小鬼缠战，那个橙色精灵变成的金币会消失，游戏将进行不下去）。再回到风岛，进入后面的秘密房间，与左边的紫色精灵对话后得到白色音符。

进入风室，再来一次冲浪。这次回到了溪谷岛。拾起地上的魔法弓，你看到那条飞鲸就在小桥旁边，连忙跑过去，结果一不小心从小桥的破洞掉了下去。接着再来一次真正的冲浪，冲进小溪的源头，进入竞技场。

竞技场上，游戏中的巫师（shaman）会和你说一些话（不记得说什么了）。你看了看四周，发现竞技场有三个出口，其中一个出口前站着三个白色精灵，还有



一个棕色小鬼在到处乱跑。你用魔法弓表演了一下百步穿杨的绝技，在小鬼身上找到一样东西。和三个白色精灵对话，他们告诉你，要想对付DARK ONE，就必须证明你的实力。好吧，那就给他们证明一下。你拔剑向竞技场中心走去，眼前出现一个黄色的大怪兽，没啥好说的，你唯一要做的就是“我砍、我砍、我砍砍砍”。精灵们对你的成绩还算满意，让你进入他们身后的出口。

又是一个大迷宫。小心沿途的武士。绕啊绕啊……终于看到了光明。你站在一个大湖前，眼前的景色实在怡人，不妨好好休息一下（魔法会自动补满，借机用治疗魔法补补血吧^_^）。与旁边的蓝色精灵说说话，再追上那个红色精灵，得到精神控制魔法。回到岸

边，使用控制魔法，你的幻影跳人水中，水里有……美人鱼？追上去！她还敢嘲笑你："小甜心，想和我游得一样快吗？"二话不说，附到她身上（如果附错了身，按ESC键退回自身，再施展一次魔法）。哈哈，现在你就是我，我就是你，不就和你游得一样快了吗！那边石柱后面好象有一个黑洞，游过去看看。

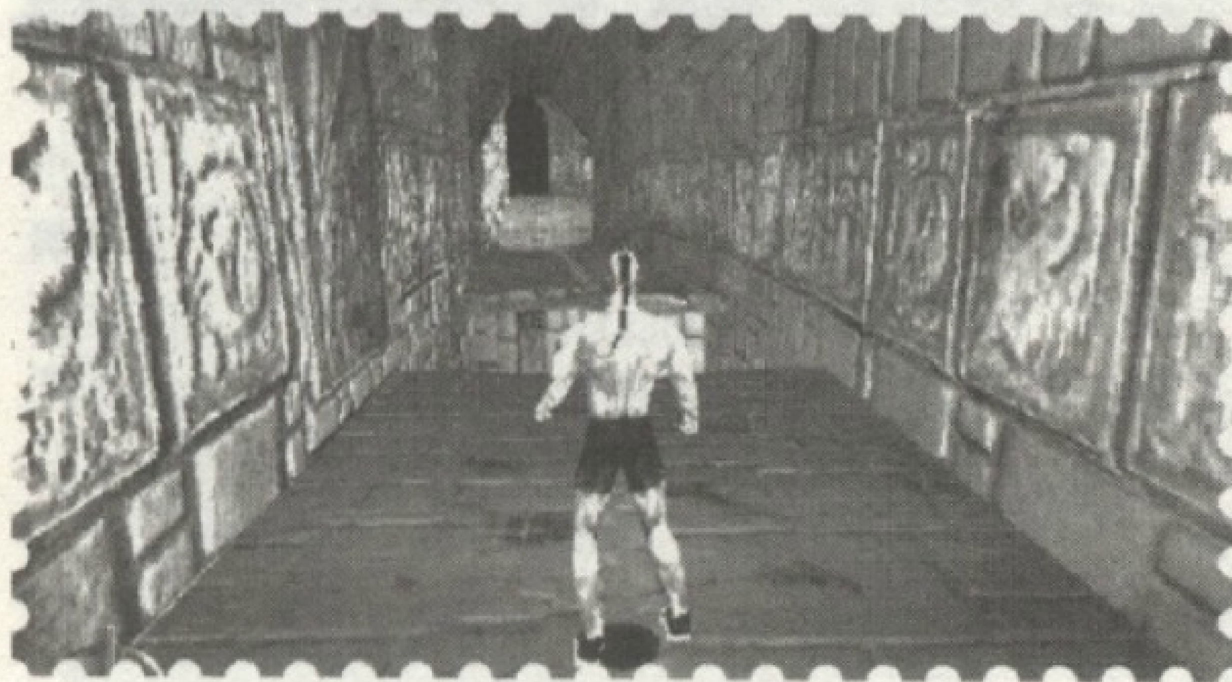
又是一个迷宫，千万不要迷路啊（笔者就差点迷了路），直到看到一块三角形的白色空地。捡起上面的一根笛子，转身游出迷宫（进人迷宫后，记得不要按ESC键，否则……LOAD GAME吧，而且，必须取进入迷宫的记录）。

回到岸上，向那几只飞在空中的海龟走去，吹响刚到手的魔笛，海龟们乖乖地跟在你身后。带着海龟向岸边的土著人走去，这时，天地间一片昏暗，噩梦（Nightmare）降临了！土著人惊叫："DARK ONE来了。"

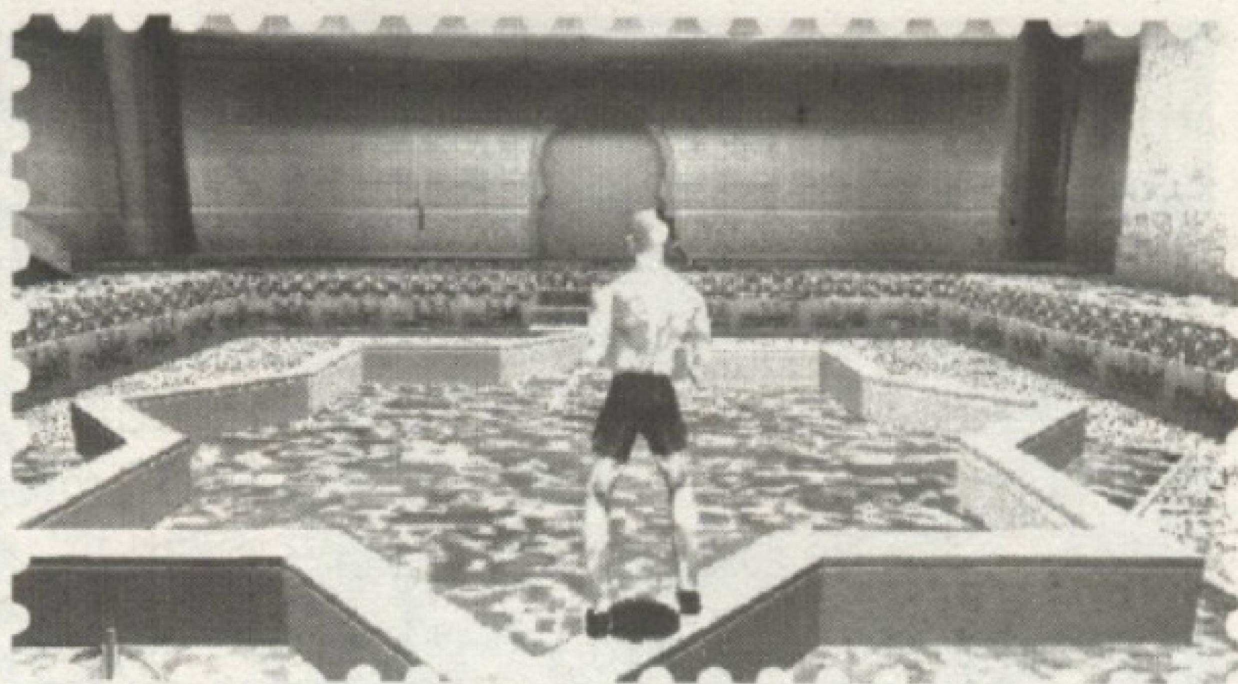
一阵天旋地转，你进人了知识之井（well of knowledge），一个黑影向你扑来，你挥剑相抗，几剑过后，你又回到了竞技场。你看到一个穿着白大褂的人跑进一个出口（只站着一个白色精灵的出口），白色精灵告诉你，那人是科学家RAY，跟着他，也许会有好处哦！于是你追着RAY进人一个"目"字型山洞，在里面得到一样魔法和……一条短裤？

回到竞技场，在另一个出口的石头上，你看到一个紫色小鬼正跷着二郎腿等你。"你敢跟我来吗？"他轻蔑地说，说着跳下石头，撒腿就跑！你大喝一声："站住！"跟着他一直跑进蜘蛛（spider）的肚子里。蜘蛛的肚子原来是这个样子的？看来准是个机器蜘蛛。

和两个水手对话，其中一个告诉你必须等船长（c-aptain）来。这时，一个身着红衣的人出现了，他恶狠狠地说："你永远也摆脱不了我带给你的噩梦！"说着，一拳向你打来！



你发现，你又来到那个最初的浮岛上。解决掉几个单轮机器人后，从头型建筑物的嘴巴进人甬道。在原来看到绿色精灵的地方站着一个红色精灵，从他那儿得到一个蜘蛛（怎么是三只脚的？）。然后，你又回到蜘蛛肚子里，补充好魔法。不一会儿，一个穿着白色套装



的女人来了，她似乎有点诧异："怎么，你通过了我给你的噩梦？那么，试试这一个如何！"说着向你飞来。

你被传送到了浴室岛上。干掉两个胖子后，向天上的红色精灵飞去，又得到了一只蜘蛛。然后，你又回到蜘蛛的肚子里，不过这回是到了第二层。

一个人说："我是这艘船的船长，我无法忍受背叛！"有个穿大衣的家伙向你扑来，你被传送到了巫师岛上（就是你使用传送魔法时到过的地方）。你看到巫师站在前方，但他好象看不见你，还有一个紫色精灵站在远处。你向紫色精灵走去（去之前先等你的魔法补满，顺便补补血），他说："嗨，我有你想要的最后一只蜘蛛。不过，如果你想要，必须先帮帮我，带我到'头'（head）那儿去。"于是你带着他向前跑去，当你们经过岛中心时，突然有三个红色怪兽冒了出来。你当然早有准备，拔剑（其实在跑到岛中心前，宝剑早已在手）迎上去，它们当然不是你的对手。巫师飞过来，感谢你的帮忙。你跟在他身后，来到一座石像前，巫师把最后一只蜘蛛给了你。（邓肯大叫："且慢且慢，最后一只蜘蛛不是应该由紫色精灵给我吗？"这个……嘿嘿，小弟学艺不精，与红色怪兽搏斗时，剑气纵横，一不小心把精灵给……）叮嘱你，这只蜘蛛会帮你大忙。

于是你又回到蜘蛛的第二层肚子，面前是那只黄色蜘蛛，你带着它向船长和他旁边的黑色蜘蛛冲去。果然，黄色蜘蛛几下子就把他们打趴下了。向那个黑色的消防通道跑去，跳到机器蜘蛛的外面。失去控制的蜘蛛往前走了几步就爆炸了。你正暗自庆幸，扭头一看，那两个水手正在石头旁边发抖呢。跑到他们身前（其实是先找一个，再找另一个，两人不在一个地方），他们说："还好跑得快，要不然就死无葬身之地了，不过我们必须找另一只蜘蛛离开这里。"带着他们向前方的山顶跑去，山下正是那个"另一只"。跑到蜘蛛前的棕色精灵前，他会带你们进人蜘蛛内部（如果你不管那两个水手的死活，或者只带一个，精灵会因为你不够义气而不理你）。

还记得原来那只蜘蛛内部的样子吗？向那个黄色圆球（核反应堆？）游去，游到蜘蛛的第二层，再向那

两个水手中间的圆锥体游去，这样，你来到了驾驶室。前面有三个蜘蛛挡路，看看谁厉害！

再向前面的巨型浮雕（真正的“浮”雕）爬去，跳进传送点，身后是漫山遍野的蜘蛛，不过它们已经追不上你了。你又回到了竞技场，摆脱三个红衣小鬼后（我几剑劈不死它们后，采取“打不过，跑”的战术，谁知绕了一圈后，竟发现它们已横尸地上，真是莫名其妙），分别在两个出口找到三个白衣精灵，带着它们向另一个出口跑去，进入了死亡通道（Death thrust）。

把拦路的红色怪兽通通扫清，当你干掉最后一个怪兽时，从它身上掉下一个奇怪的字母（letter），你疑惑地捡起来，向前面的出口走去，眼前豁然开朗，你来到了邪恶山（Good/Evil mountain）。看到前面远处有一个紫色精灵，向它飞去，你又得到了一个奇怪的字母。此时你发现自己的魔法正不断减少，忙飞回出口。当你走进出口时，发现进入的竟然不是死亡通道，而是巫师洞（grotto of shaman），而你得到的两个字母已经悬在半空，看墙上的壁画，应该还少一个这样的字母。补充好魔法，走出去四周看了看，这才发现邪恶山原来是两条巨型石蛇！向正上方飞去，飞进其中一条石蛇口中，一个紫色精灵给了你第三个字母。趁魔法耗完前，飞回出口，进入巫师洞，终于功德圆满（我的意思是说，第一张光碟的任务功德圆满了！）

你又回到了竞技场。巫师在前方召唤你：“来，我给你看一个梦，让你看看会发生什么。”你向他跑去，看到梦境中的所有怪物都到了现实世界，人们毫无防范。“不，不能让这些发生！”你怒吼着，“我们全看你了。”巫师说着，把你传送到了一座工厂里。

两个蓝色精灵向你走来，它们告诉你，从前有四个科学家来到梦境，他们把梦境中的大魔头——Dark One召唤出来。向他们来的方向走去，前方有一个大铁块，上面有一个扳手，你一脚踢去，似乎打开了什么。回到精灵站着的地方，旁边巨大的排气扇似乎有点古怪，走过去看看。果然，你来到了工厂里的迷宫（Factory labyrinth）。前面有三条路，按照走迷宫的原则，朝左走吧。跳、跳、跳、跳……（具体路径不必详述注意飞行的平台是按一定路线飞的，看准了再跳）终于看到前方有个紫色精灵站在一座平台上等着你。跳到它身旁，紫色精灵说：“你的功夫还不错，有资格得到Ω（Omega）。”说着他把Ω给了你。继续向前走跳过一座桥，来到一座平台上，终于走出了迷宫。回到你最初来到工厂时站着的平台上，向另一边走，前方有一个滑轮，这回Ω有用了，利用Ω和滑轮，你向下方的一个平台滑去。

站在平台上，你发现自己的魔法可以慢慢恢复了。向四周看看，发现右边的一堆螺旋试管上有个巨大的牛头怪（牛魔王？）不停地绕着中间的大铁罐走，好象想要走上去却又走不上去一样，帮帮它！你一时兴起，施展控制魔法带着它（用Alt键）走上那个大铁罐，一声惨叫，牛头怪倒了下去。糟了！好心办坏事。你正责怪自己，发现不远处一座平台上有个人正向你招手。你飞过去，他说：“感谢你使我得到超脱，现在打败Dark One就看你了。”原来他就是刚才的牛头怪！在他旁边补满魔法后，你从一旁的门走出去，而他则纵身跃入深渊。

来到一片草地上，前面不远有一棵大树，树下有一张长椅，好怡人的景色！巫师就在前面，走过去，他会告诉你来到梦境的四个科学家丧心病狂地组建了一个



邪恶的组织，进行各种实验，而你必须去阻止他们。向天上的蓝色精灵飞去，对话后它会跟着你走。带着蓝色精灵来到大树下，有个人出现并给你看了一段四个科学家进入梦境的录像，接着把你传送到一条机器鲨鱼的肚子里。

前面一个女人（长得像商店里的模特）说：“你真蠢！竟敢对抗我们的组织，现在我们出去了，你可得留在这儿！”你冲上前去，她却消失了。这时有个绿色精灵出现，它对你说：“外面有两个警卫，如果你出去，她们可不会对你客气。”“对我不客气，那对你呢？嘿嘿！”你冷笑着施展控制魔法让绿色精灵出到外面，向远处的美人鱼游去，美人鱼说：“我们已经受够组织的气了，我们会帮你。”游回鲨鱼边，这时，美人鱼把鲨鱼旁的警卫诱走了。游向鲨鱼的嘴巴，回到鲨鱼肚子里。现在你自己出去，向前面的绿色精灵游去，它调皮地说：“我不会把鲨鱼的驾驶仪给你，决不！”说着转身游进水底迷宫，你也跟着游了进去。

在迷宫里一直向右游，第一个岔路是死胡同，第二个岔路的尽头是一片黑暗，别进去！（这里可能是个BUG，居然可以在黑暗中游个不停而没有尽头！）转头继续靠右游，再游一会儿就能拿到一把钥匙，赶紧原路游出迷宫，回到鲨鱼肚子里。操纵鲨鱼进入一条隧道，拼命往前游（隧道里没有氧气补给！）运气好的话，当你游出隧道时，可能只损失一次血。

一个科学家（不知是四个中的哪个）很奇怪你能

逃出困境，恶狠狠地派出了两条杀手鲨鱼。和它们搏斗（躲开也行），过了一会，一座大厦从水底缓缓升起来。科学家又派出了一条怪蛇和三条食人鱼，这回可躲不过了，杀！当你把它们全杀光后，看到那个绿色精灵正和美人鱼在水底悠哉悠哉呢。向精灵游去，你从鲨鱼肚子里游了出来。补补血，然后向大厦底座游去。在其中一个三角形符号处进入大厦（有一种说法是从大厦顶部的蓝色五角星进入，不正确）。

RAY对你再次逃脱感到很惊异，他说："你为什么不对我的一些作品说声Hi呢？"大厅里有些单轮机器人在到处跑，不用管它们。和绿色精灵对话，它要求你进入屏幕中解救一个小孩。面向它，进入左边的屏幕，里面是一辆坦克！贴近它砍！砍倒它后得到一个红色木偶。回到大厅，进入绿色精灵右边的屏幕，干掉几个单轮机器人后向墙边的那人走去。他抱着脑袋很痛苦的样子。当他正想攻击你时，小木偶发挥了作用，把他变成了一个小孩。看来他就是绿色精灵要求你救的那个小孩了。带着他回到大厅，来到绿色精灵身旁，居然一点表示都没有，算了，不跟它一般计较。跳进精灵头上的屏幕，进入比尔的房间（Bill's coin）。



你看见RAY在房子里，他似乎喝醉了，走起路来摇摇晃晃的。你正想往前去，突然发现前方玻璃后好象还有一个人。你灵机一动，附身到RAY身上，控制RAY往前走，经过玻璃墙的右边时，玻璃后面的人生气地说："RAY，我对你实在是受够了，你怎么老是忘记打开屏幕的密码。"绕到玻璃后面，你看到控制台边上有一个扳手。取消附身，再施展隐身术，跑到扳手前，一脚踢去，听见"刷"的一声。马上跑回屏幕前（不要试图去惹那个人），纵身跳进屏幕，来到一家电影院。干掉两个石像鬼，到楼上进入放映室。放映师恶狠狠地扑来："我不会让你得逞的！"你一看不对路，转身出了放映室，放映师竟跟出来，你慌不择路，竟一头撞进银幕里。

银幕里（电影里？）原来是一条隧道，放映师阴魂不散地在前面等着你。避开放映师的纠缠，跳过地上的裂缝（如果攻击标志不消除，注意靠墙边跳，否则……）。这条隧道比较简单，当你跑出隧道时，发现自己来到了非洲人岛，有三个放映师在等着你，这回没法跑了。干掉他们后，真正的放映师终于恢复了神志，为了表示感谢，他给了你几样宝物，并告诉你电影院被一些怪物控制了，这种除魔卫道的事你当然是当仁不让。转身返回隧道，现在隧道里换螳螂怪把守了，对付它们当然是小菜一碟。回到电影院，杀死两个红色小鬼，进入放映室，走进右边的门，门里是两个红色怪兽，它们就是控制电影院的首凶！对待它们的最好办法就是让它们永远躺下。回到影院内，两个蓝色精灵高兴地说："感谢你让电影院恢复了正常。"要感谢，当然有些好东东啦！

再次跳进银幕里，这回你回到了比尔的房间。躲开两个向你扑来的科学家，向玻璃后的那人跑去——他就是比尔。听他说了一番话，是什么话忘了（邓肯："喂！你怎么老是忘记东西啊，这不是骗稿费嘛！"是是，下回不敢了。邓肯："还想下次？！"……）突然他叫嚣起来："不，我们是世界的主宰！我们不会输！……"

突然眼前一晃，你发现自己来到了一座大厅（Teleportation pod）内，反正这种传来传去的情况也碰得多了，你并不以为意，不过前面的两个警卫可不能不管。躲开她们，借机（等攻击标志消失）向大厅中间的椅子（传送装置）跳去，正当你发动机关想离开这里时，突然椅子上弹出一副手铐脚镣，把你锁了起来，三个科学家狂笑着向你走来，在你手上注射了一针，你心中一惊："中计了！"……

你醒过来，发现自己正从天花板向地面掉去，连忙施展轻功落到地面，与两个蓝色精灵对话，它们提醒你："你感到现在很静吗？这是暴风雨前的平静。"话音刚落，房子中间出现了两个铁锤机器人和一只人头蝎子。干掉它们后，你被传到一处山谷，沿着山路向前跑，躲开沿途的铁锤机器人，遇到岔路时往右边走，左边是断桥！跑到尽头，你纵身一跃，从洞口跳出。

前面有四个高大的身影等着你，其中一个用手接住了你。他们告诉你，梦境正是由他们——四个古埃及的祭司创造的，但他们的实验出了问题，有四个科学家闯进了梦境，他们把梦境改造成地狱，并且把魔王——Dark One召唤出来，世界失去了平衡。"现在，你必须和你的孪生兄弟决斗，只有胜者才能挑战Dark One。"

你疑惑地跳下平台，一条黑影向你扑来，这时你突然明白过来，这又是那些科学家们的阴谋。你一边躲避着攻击一边大喊："不！我们是兄弟，不能自相残杀啊！"这时一阵天旋地转，你清醒过来，原来刚才的一切都是一场恶梦（其实你一直在梦境里，又怎知你不是一直在做梦呢？）。但眼前可是现实！那几个科学家正抬着你想把你扔进大海！你趁他们不备，挣脱开，向远处的梦井飞去。其实从你跳进梦井那一刻起就知道，一切由梦井开始，也会由梦井结束。

你跟在飞鲸后面飞向前方的梦井，接下来，你不断的变成一些怪物和其它怪物战斗，你知道这些都是恶梦。“可是，究竟是我做梦变成了蝴蝶？还是蝴蝶做梦变成了我？”你一边战斗一边不断问着自己。终于，你从梦井跳回地面，你发现这里正是在现实世界中你跳进梦井的地方，但这里到底是梦境还是现实？

你捡起地上的一把手枪，向前走去。突然两个士兵跳出来向你射击，还一边高声叫着：“我们要杀死眼前所有活着的东西！哈哈哈！”此时此刻，你只好自卫了。向前边跑边将拦路的士兵干掉。直到前面出现一个人，旁边还有一部摩托车。他得意地告诉你：“这部摩托是我从现实世界带来的，还修好了它，怎么样，酷吧！”你跨上摩托，向前飞驰而去。干掉路上所有的机器人，直到遇到一个士兵，他临死前突然清醒过来，告诉你，他和所有的伙伴不知道为什么互相残杀起来。你当然知道为什么，噩梦正降临现实世界。继续向前走，当你发现一个绿色精灵后向它旁边的角落冲去。岩石被你撞开了，你进入一个街道。一个绿色精灵兴高彩烈地对你说：“现实世界太可爱了，我喜欢这个地方。”向前走，有许多士兵向你开枪，你拔枪还击，但终因寡不敌众，被抓了起来。

监牢里，你正坐立不安，巫师在你面前出现了：“抓紧时间逃出去，现在，梦境和现实世界全靠你了。”说着他消失了。如何逃出去？你疲惫地坐到床上。这时门开了，一个女人站在面前：“是你，我知道你！你曾在我的梦里出现过，你救过我。”是虎穿中的那个女人。你无言地走上前……

（音乐起）轻轻的一个吻，已经打动我的心！

深深的一段砰……

（邓肯：“什么叫深深的一段砰……”）

一声枪响！怀里的女人倒了下去。你大喝一声：“旋风腿！”前面的士兵应声倒地。捡起手枪，怒火在你胸中燃烧，抬腿向前飞奔，前面不远有一个橙色精灵，它对你说：“这个时刻我等了很久了，终于可以为消灭Dark One出点力了。”带着它继续一直向前跑，不要朝两边转，干掉所有面前出现的敌人。前面有一道门，橙色精灵帮你打开了门。进门后你看到前面还有一个被打开的门。站在门边，你正想跳到前面的平台，突然发现平台下躲着两个士兵！不能让他们发现你，用隐身术吧。

跳到平台上进入右边的电梯，下到下一层，干掉两个士兵，你终于又得到了一辆摩托车。冲出军营，沿着一条河向前飞驰。上岸后在山谷里转上几圈，干掉所有敌人。在一片空地上你发现一个人，他居然说这部摩托车是他的！是就是吧，还给他就是了。

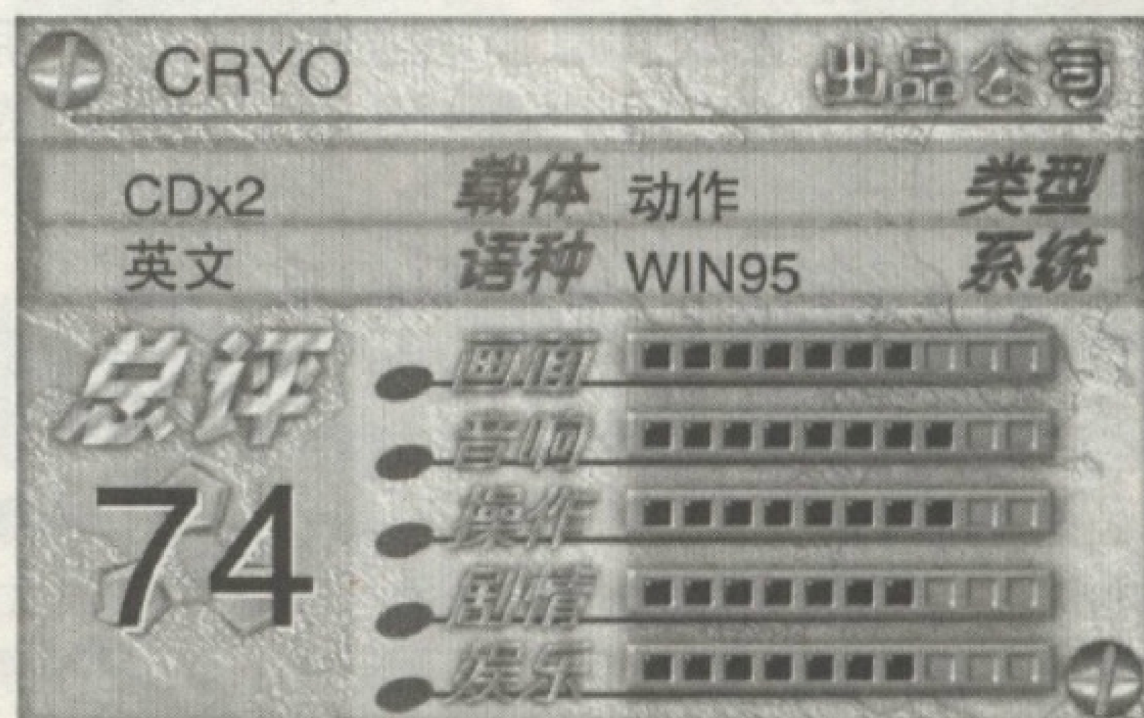
前面有个蓝色精灵，和它对话，它居然要和你玩迷藏，说着向前飞去。你追了上去，沿途有很多拦路的士兵，回答他们的是你手中的枪声。前面有个蓝色精灵说：“不是我。”继续找，但一直没找到那个蓝色精灵，倒是找到了出口。也罢，反正你的目的就是找出口。

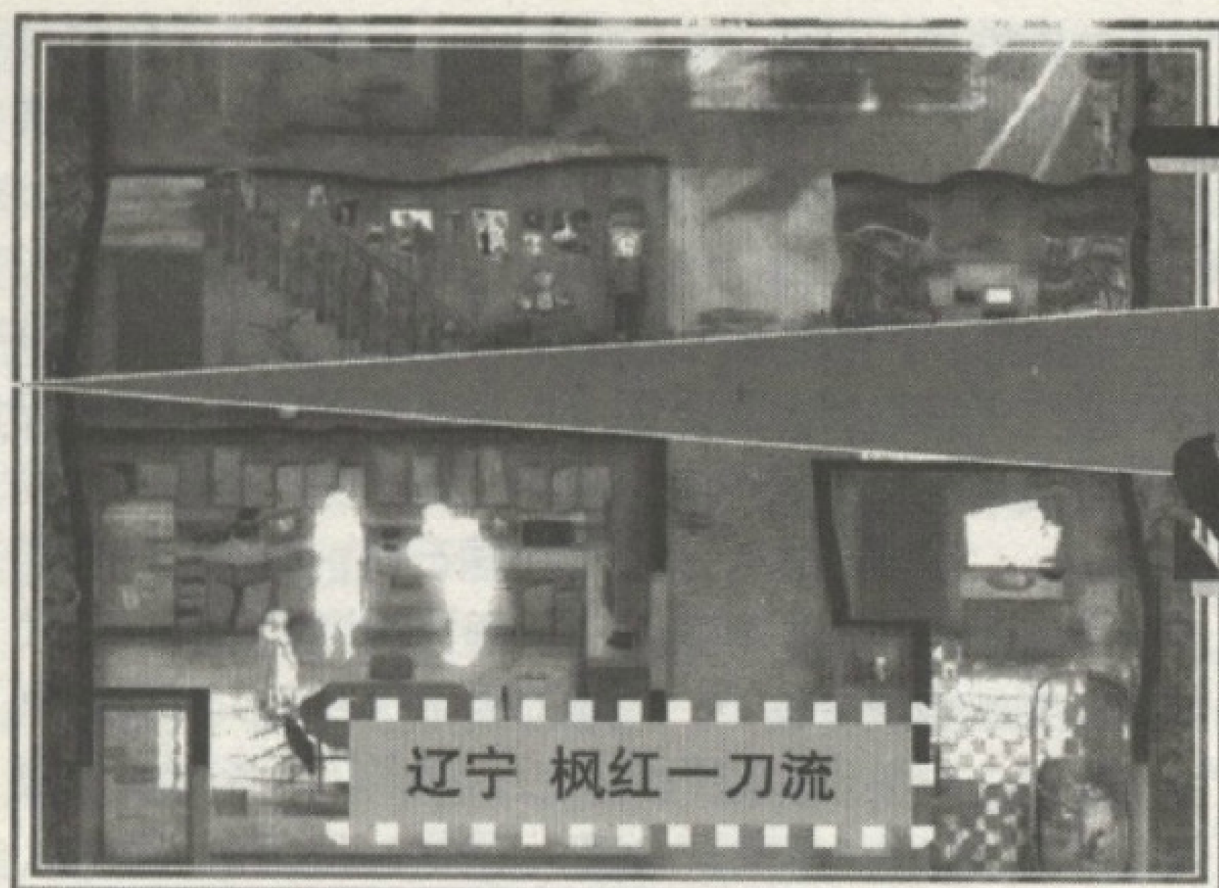
穿墙而过来到空气之洞，这里有许多洞，上面一片火红的是火之洞，而下面一片蔚蓝的则是水之洞。先飞到上面，在其中的一条通道中找到一名火祭司，他嚣张地说：“我是Dark One的左膀右臂，Dark One通过我来统治世界。”你想起埃及祭司说过的世界失去了平衡，如何恢复平衡呢？施展控制术，控制火祭司跳到空气之洞，再跳到水之洞中。没过多久，火祭司被水淹死了！你又来到水之洞，找到水祭司，这回明白了吧，用水灭火，用火烧水，这就是使世界恢复平衡之道了。

离开水之洞后，你被传送到了一座小岛上。一座雕像阴森地说：“你终于来了。我知道你会来的。”你知道，这就是Dark One！你看到有四个怪物在雕像下守卫着，它们是：单轮先锋、铁锤将军、红衣主教和橙衣元帅！你拔剑冲上前去，先锋、将军、元帅、主教纷纷倒地。

雕像破裂了，四个古埃及祭司带着你进入雕像，你看到地上的图画已经拼好了，这就是梦境的中枢！祭司们合力作出一个魔法门，把你送了进去。那条山路你应该很熟悉的，剩下的就看你的智慧和勇气了。你必须保护山路尽头的小老头，同时要与Dark One决一死战！（在此透露我的方法：抢先飞到小老头站着的地方，使用控制术，让小老头掉到山路尽头下，并且往回走一段路。这样，Dark One会因为找不到小老头而阵脚大乱，到处乱转。过了一会儿，Dark One……消失了！过关了！这、这、这……邓肯扑通一声昏倒在地。从梦境回到现实世界至今，我仍然不明白这是程序的BUG，还是游戏唯一的过关方法。）

终于结束了！你从梦井向上飞去。现实世界，我回来了。





飞越疯人院 SANITARIUM

辽宁 枫红一刀流

第一章：城堡

当我醒来的时候处身于一座塔楼中，身上一无所有，四周都是些奇模怪样的病人，一阵阵哀嚎和呻吟隐约传来，我心中不禁掠过一丝恐惧和茫然……这是什么地方？我为什么会在这里？当务之急还是想办法逃离这里才行。

往左边走，在拐角处找到了一个开关，将它关闭后往右进到第三个房间里，里面没有人，只摆着一张床。我在床上找到了一条毛巾，将它拾起后走出去往右上到二层。刚过楼梯，前方一座神秘的天使雕像引起了我的注意，可以看到它的基座上有一个金黄色的钥匙孔。沿平台继续前行（不要下台阶），在石栏杆的拐角处站定抬头朝上望去，看到一条粗大的电缆线横空而过，通往塔楼中央的控制室中，也许会在那里找到些许线索吧！于是我爬上栏杆，将那条毛巾搭在电缆上倏地一下滑了过去，着陆还算顺利，我在前方打开了一道门进入控制室中。

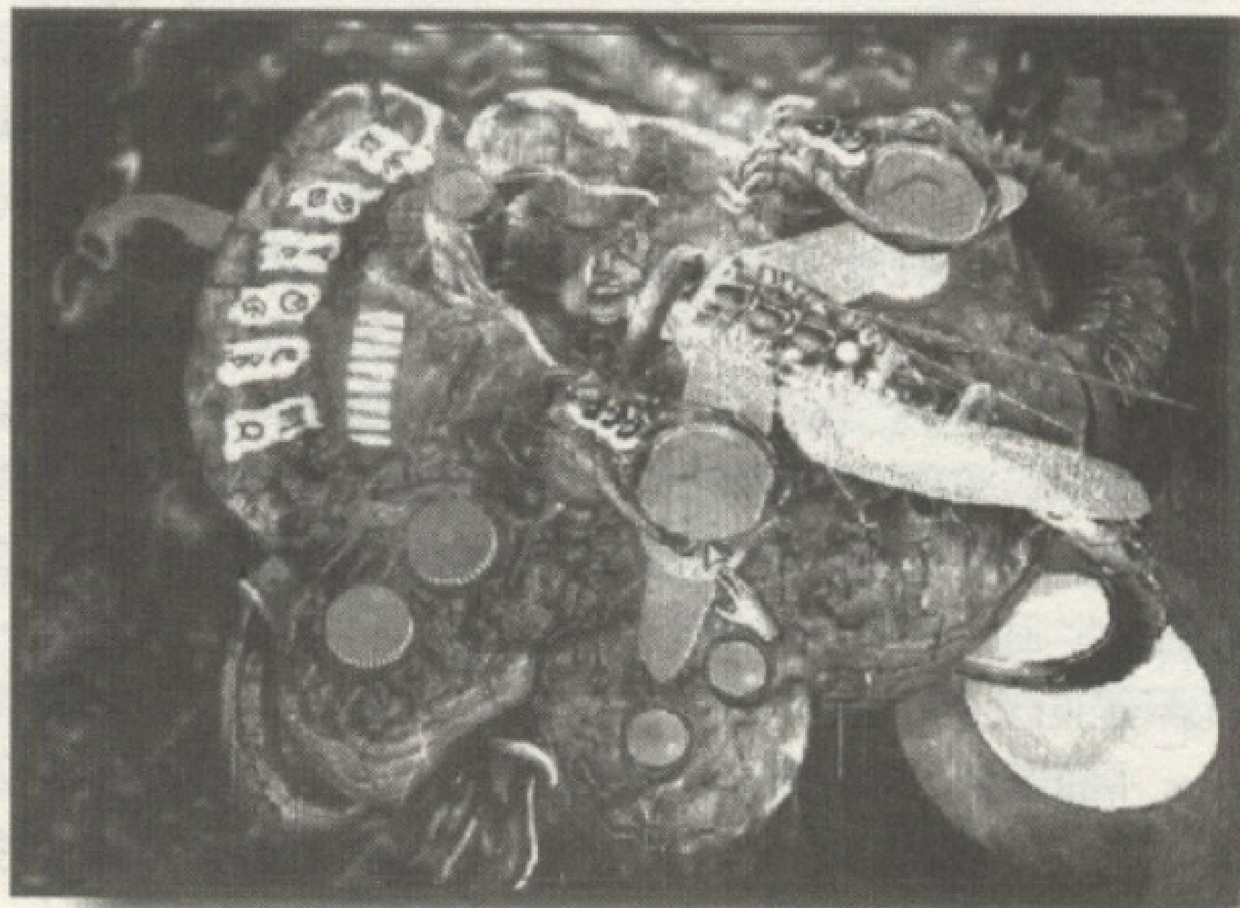
搜索一下监视器，在桌子上找到三根电缆，我将它们按照红、黄、黑的顺序插入小孔中，再打开电源开关，按播放键看到一段录像。这时保险箱也打开了，上方的方格中现出了一把金黄色的钥匙，我取下钥匙并阅读一下柜子里的文件，然后走出房间，在断桥旁按下开关，从接通的桥上过去回到那个天使雕像前。将那把钥匙插到基座上的钥匙孔中，一道光芒中我迷失在诡异的时空里……

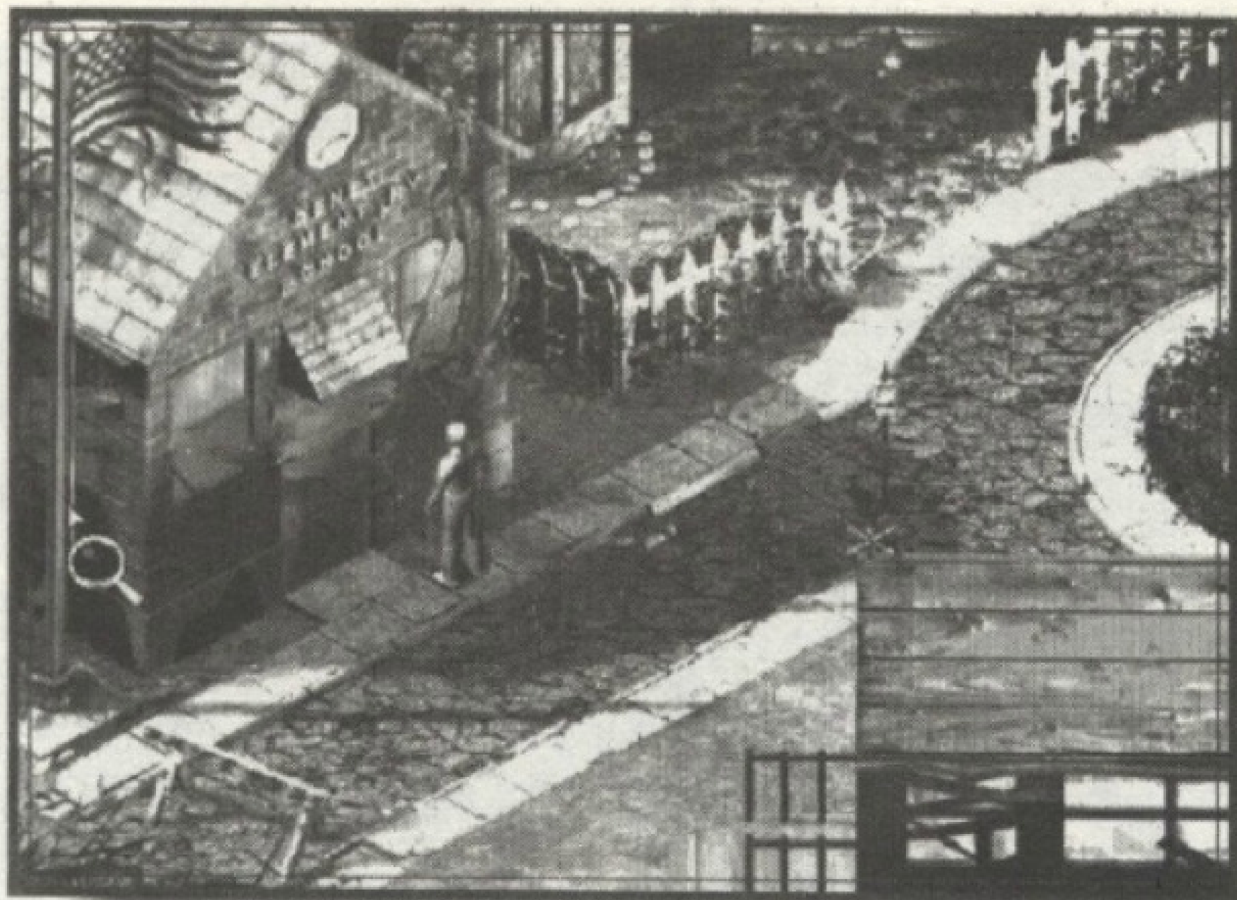
第二章：无知的抛弃

转眼间被天使传送到一座城镇，在这里我又将遭遇到什么样的事件呢？离开圆坛雕像，我和两个在地上玩耍的小孩子搭话，谁知他们因为我忘记了自己的名字而不搭理我。反复交谈并与左边跳绳的小女孩说话，忽然我想起了自己的名字是MAX，于是这些孩子总算肯与我说话了。从他们口中我了解了有关城镇和雕像的信息，而后缓步进入左边的教堂，在门左边的稿架上阅读了一会儿文件（拿起文件）。从教堂出去往右走过一座石桥可看到一个红漆大门的谷仓，不过现在还过不去。我进入它左边的医疗所，在桌子上和抽屉里分别找到了一本日记和一张报纸，阅读后知道了一些人的名字和死时的年龄。走出小屋回到城镇中心，往左下角来到墓地，先与长椅上的妇人交谈，得知她的儿子爱玩捉迷藏。回身再与门边的男孩搭话，他告诉我为什么在这里以及有关他的秘密武器的信息，于是我接受了他的挑战，答应去寻找镇上躲起来的孩子。

面对大树数过十个数后，一回身墓地里的孩子已溜得不知去向，赶快去找吧！

走进右边的车棚，从地上找到一根撬棍。出墓地往左边来到一座屋顶画着鱼的木屋前，在墙根的木桶里找到了第一个孩子。往左来到学校，见大门已被木条封住了，用撬棍将大门打开，在校舍里找到了第二个孩子。往右上来到教堂，在第一排的长椅后面找到了第三个孩子。走出教堂从市政大楼门前穿过去，从前方的一棵大树下找到第四个孩子，而最后一个孩子则藏在医疗所的床下面。将五个孩子找齐后，回到雕像旁再找那个男孩交谈并报告了结果，可他说这还不够，又要我去寻找什么秘密武器，唉，没办法，对小孩子的食言我只能以天真来理解了。





走到雕像根部，在地上拾起一把铁铲，返回墓地找到了C.DRISCOLL的坟墓，挖出一口棺材。一个男孩过来将里面的尸体拖走了，原来这就是他们所说的秘密武器。再次去找男孩说话，他给了我一把钥匙作为回报。

走到右边的商店前，用钥匙打开第二扇门，进去后在柜台上读一张旧报纸，接着拿起右边柜台上的一只空汽油桶。接下来我要去南瓜园调查一下，走出商店，在门外看到一些跳跃玩具，不由童心大起坐上了中间的那只小猪，谁知蹦了几下就被我压散了，我将地上的零件收了起来。往右方走上一座断桥，前方就是南瓜园了，可我怎么过桥呢？灵机一动，将身上的玩具猪装配起来抛入了河中，紧跟着纵身一跳，脚尖在玩具猪上一点跃到了对岸。

在南瓜园门口与双目失明的女孩MARIA对话，然后在大门上找到那个密码锁，转出密码451进入园中。进去后在左方的破拖拉机旁找到一把长柄镰刀，走上南瓜地间的小路，这时我的心脏开始剧烈地跳动起来，于是我拚命地朝前方跑。此时有群恶鸟开始攻击我，我知道被它们咬到就肯定完了，于是使劲地挥舞镰刀驱赶（在这里主角的动作若是太慢，心脏会跳动加剧突然休克，或者受到乌鸦的攻击次数太多也会死去。打不过去的玩友不妨试试笔者摸索出的“秘技”，在游戏中按下ESC键切换到选单页面，然后再返回游戏，这时就没有心脏跳动的声音了，那些乌鸦也不见了，你可以从容地走过去）。走到尽头有个稻草人向我发动攻击，我一边绕圈子躲闪，一边用镰刀击碎十字架周围跳跃着的几只南瓜，将它们全部击碎后一镰刀砍死了稻草人（如果中途失败，玩家要从南瓜地尽头重新开始）。接着我打开前方的木门走进去，在谷仓门前找到一辆拖拉机，打开它的前盖拆下一段电缆。进入谷仓与一位神秘的母亲亡灵说话，她指引我下一步将做的事，我也只有消除心头的恐惧去挑战艰险的未来了。

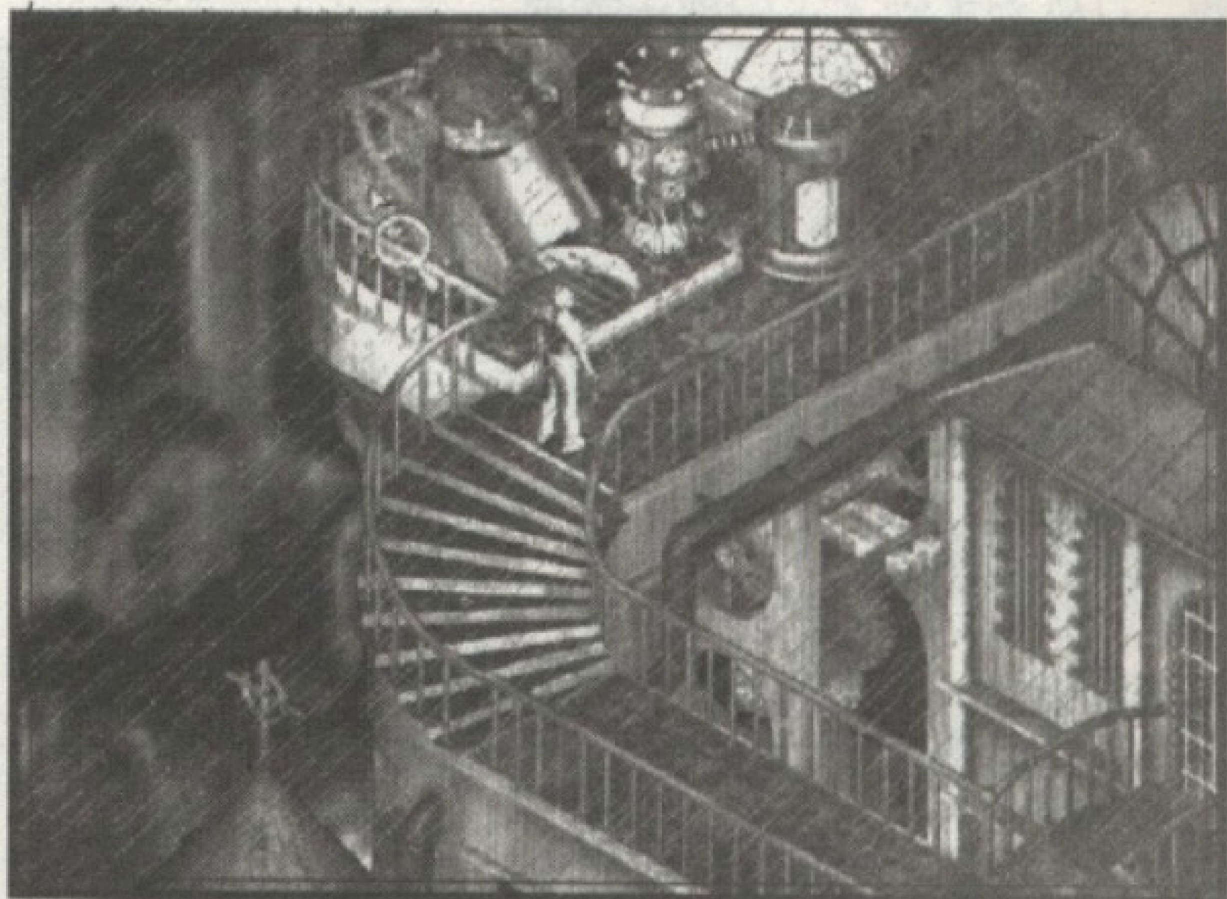
在被谷仓里的亡灵扔出门外后，我在门口拾到了一把管钳。带着它往左来到河边，放下一根窄木条走过河去，来到市政大楼前的喷泉边使用那把管钳拧下一根水管。接着往下（南边）过小路来到河边，与一个正在专心钓鱼的男孩TIMOTH说话。然后走到左方报废的汽车旁，伸手打开尾部的油箱，将水管插入里面，取出汽油桶接了一些燃料。然后走到教堂，在庭院里拣起一块小石子，将它抛向教堂屋顶的那个铜钟，悠远的钟声过后，河边的TIMOTH跑入教堂去作礼拜，于是我再次返回河边，从巨石上拿起了钓鱼杆。

转身来到医疗所前的石桥上使用渔杆，从河中捞起了一个十字架。返回谷仓，将十字架插入闪着绿芒的池中，将电缆的一端连在发电机的电闸上，另一端夹在那个十字架上，然后将汽油灌入发电机中，拉动开关。电流被接通了，绿池和谷仓里闪动出一片白光，里面的那个亡灵终于获救了。接着回到医疗所和南瓜园的MARIA对话，她将我领入一道闪着不定光芒的大门……

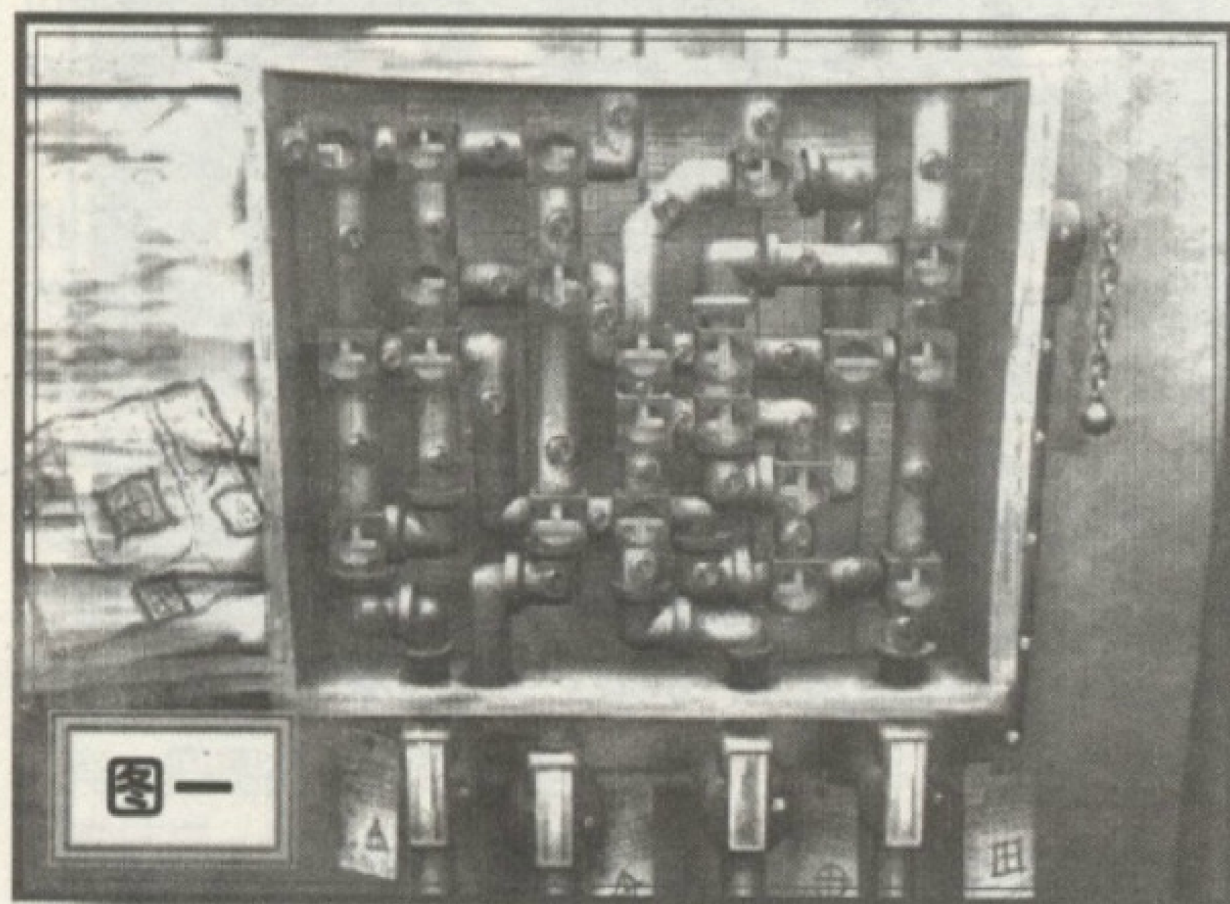
第三章：庭院和礼堂

回到城堡中，在与这里所有的人交谈后，我得到了有关音乐的一些信息。在中间的红门前与一个裹着头巾的妇人交谈，她说自己很孤独，连心爱的人都离开了，在我的请求下她终于让出了身后的道路。我一脚踹开教堂的大门，进去先与一个礼拜者BOB对话，然后再和前面的传教士说话，得知有人偷走了他的十字架，我答应将它找回来。

往右下台阶来到诊所，与医生交谈后，打开桌上的收音机收听了一会儿新闻，同时也找齐了屋里散放着的三张唱片，将写着BELL A DONNA IS A FLAT的那张唱片放入唱机中。这时庭院中左下角那个穿短裙的女人会从长椅上站起来跳舞，我走过去在她后面的椅子上找到了那枚十字架。



返回教堂，将十字架还给传教士，他以一把扫帚作为回报。出教堂来到诊所外面，用扫帚打开控制箱，里面是一个有关水流和转向筏的谜题，我的目的是让水流进入教堂前方的方池中（这有点象《巫毒小子》里的水管谜题，不过难多了，要从哪根管子出来也不一定，完全没有提示），谜题的解法如图一。


图一

摆好后，左数第三根管子的指示标会注满清水，这时拉下右边的链子，教堂前水池的四个水龙头被打开了，水面登时漫了上来，我于是走到水边与水底的那个SHAP对话……

第四章:愚人的马戏团

我这时换成了小女孩拉莎。在望远镜前与倒在地上的那位绅士交谈，他交给我一张通行证后跑开了。通过身后的望远镜我看了对面的屋子，走下木板小径来到左边的小红木屋，与那名缝衣人对话，看见桌子上放着两枚闪光的长针和一瓶酒精。离开小屋继续往前走，将通行证交给乌枪鱼玩具旁边的看书男人，玩了一个小游戏赢得了十几张票券，再到左边玩一个打保龄球的游戏，从外面拣到了一只落出的球。

继续往右过木桥，与一地上的小男孩对话。接着再到火炉边与他的父母对话，并从后面的地上拣到一只小油壶。往左从木板上绕过深涧进入马戏团的帐篷，先与那个抛球的小丑说话，他说他是马戏团里最厉害的人，没有一个人敢向他的技巧挑战，于是我将那只保龄球扔到他的手中，他则扔给了我一只红球。而后到前方与一个练哑铃的健壮男子说话，劝他去刺个好看的纹身以证明他的爱。在他走开后我来到左边，与那个火炉旁的女人IFERNO交谈，她说燃料不够用了。我返回小屋中，见一个大胖子正在给那个健壮的男人刺青，我向他要过了酒精，趁他不注意从桌子上偷得了一根钢针。

离开木屋后回到马戏团的帐篷，将酒精送给了IF-ERNO，于是她教会我一门吐火的绝技，并送给我一根吐火棍，哈哈，真是过瘾！走出帐篷返回那个红上衣的男人面前，往下下台阶来到海滩，想扳下左边帐外那根拉杆却扳不动，想是年久失修了，于是我用油壶向里面灌了一些润滑油，终于将拉杆扳了下来。走入帐内坐上电马车转到帐篷的里边，由此出去进入到一个命相馆。在向巫师询问了一下自己的命相后，我忽然被老巫师传送到了马戏团的帐篷外。返回海滩，将五张票券交给那个畸形的守门人进入娱乐城，与那个练瑜珈的人说话。再往右和一个狗人说话，他说闻到了尸体的气息，要求我将他放出去，我慈悲心起，用那根钢针替他弄开了铁门，看着他快速地逃远了。

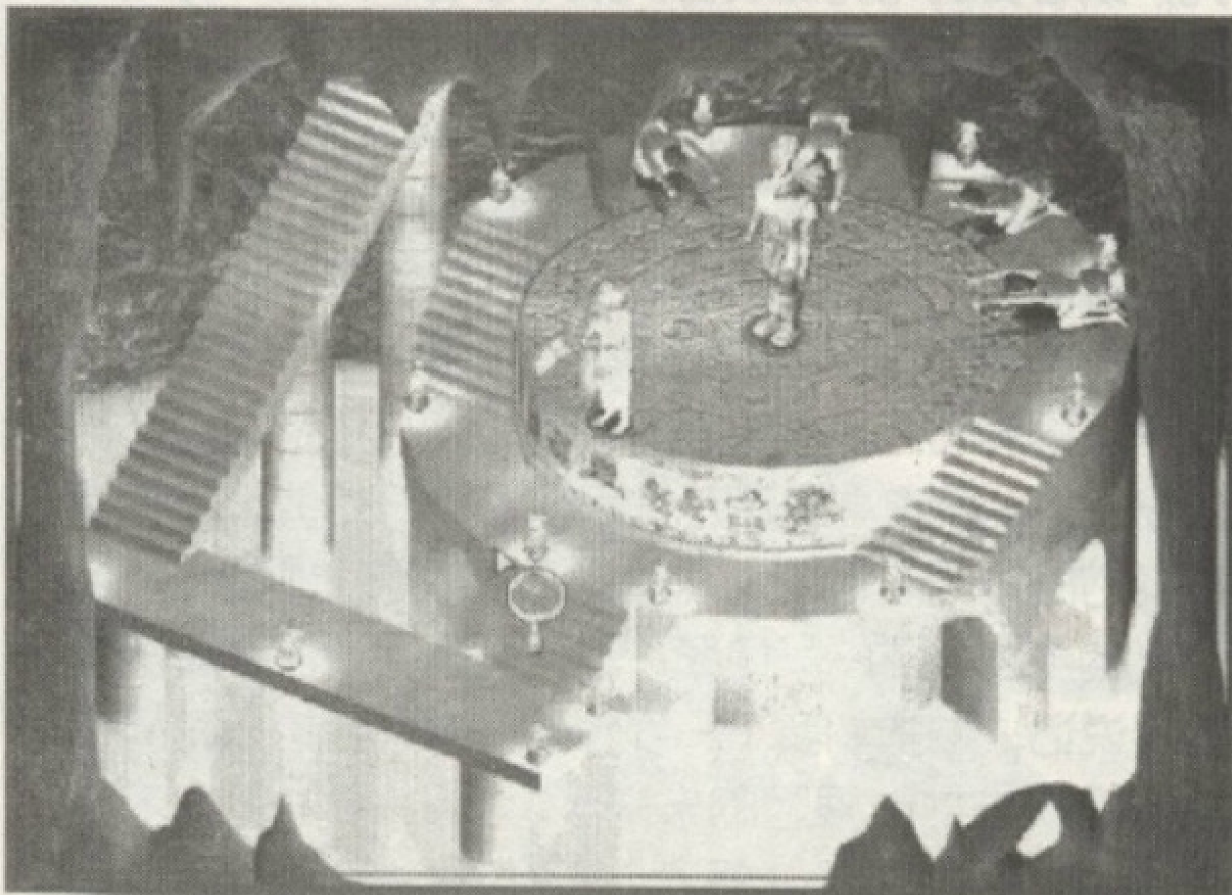
返回小木屋前，在与那男孩谈话的地方，我跳入了右上方出现的洞穴之中……

第五章：洞穴

进入洞穴，首先用镜子聚光点燃洞中的那堆木柴，然后将在马戏团得到的吐火棒在火堆中点燃，一路在水中快速地往左方泅过去。这时会从上面落下石块，并同时会有怪物袭击。石块要躲开，而怪兽则要用吐火的绝技烧死。在水中尽头会遇到一只巨型怪兽，它异常地丑陋，难道是“人工智能”的产物吗？在上前将它烧死后，我急忙从水中爬上了岸边……

第六章：大厦

从起始点上楼梯可看到两个幽灵在交易，穿出小门在房间又看到一男一女的幽灵在说话，出厨房看到一座落地钟。上楼来到起居室，等所有的幽灵都离开后进入到最上边的房间内，在桌子上取到一把钥匙。返回楼下，用钥匙打开钟上的锁，将钟针拨到六点整，这时一声钟响，书房中的幽灵走了出去。趁机潜入书房，在沙





发边找到另一把钥匙，在书架上找到了一盒录像带。到楼上的起居室看完一段录像后，从左边的走廊来到尽头，用钥匙打开阁楼的门进入到顶端的房间，在通道口的一个布娃娃下面找到了一把金黄色的钥匙。然后将左墙边的一张跳床拉到中央，爬上去可以跳至右边的区域。用钥匙打开左边的一只箱子，从中取出一只布娃娃。这时在楼梯道口出现了一个小孩的幽灵，我一路跟着他走出了阁楼。

往右下走进入到一个小女孩的房间，当我将小丑娃娃交给了病床上的小女孩后，我在她感激的一吻中又变回了MAX……

第七章：实验室

走出实验室，我冒着细雨爬上台阶，进入右边的书房，调查了一下墙上的画并将它取了下来，从后面的暗格里找到一只手阀。出书房往右上台阶来到一个平台上，将手阀装上尽头的一只转轮并旋转一下，这时管道被打开了，回到控制台前破解又一道谜题。谜题的目标是要打开圆形石块边缘的铁爪，使它落入下方的圆孔中。解法是先将阀门转四次，将右边的拉杆拉一下，再转阀门一次，再拉一下拉杆，如此重复数次就可将铁爪全部打开，但要注意每次旋转的方向须相同才行。当巨石从上面落下后，触动了下方的一堆机关，进入实验实的大门被打开了。

进入解剖室后，满目的鲜血淋漓使我不由得头痛欲裂。平静下来后打开桌子上的收音机，接着开始调查屋里的三块黑板。在上面的每一个句子上取头一个字母，第一块字母排成：SALVATION，第二块字母排成：THE YOUTH，第三块字母排成：KEY HIDES TO。这二十七个字母组成的六个单词可以排成以下的句子：YOUTH HIDES THE KEY TO SALVATION。对，这就是打开前方语音密码锁的钥匙！在前方的锁键上按以上的顺序输入，大门终于被打开了，当我走进房间后，不由大吃一惊……

第八章：蜂巢

真是不可思议，此时我又变成了一个四臂独目独角的兽人族。我从死去的雄蜂身上取下甲胄，往下走到左边的屋前，触动黄色的小球打开大门。与右边英俊的年轻人GRAVIN交谈后，得到了他房间的密码。我从前方的墙上取下一支钳臂，再与左下方的防疫师讨论有关甲胄升级的事。

出房间往右下走来到尽头的一座屋前，用密码进入，在台案上取到一套工具和一柄大锤，接着打开右边的小电视了解了背景信息。出屋往上（北）走来到锅炉房，看到管道上有一块补丁的焊缝，上前用巨锤将管道打裂，火焰顿时喷了出来。拉动前方的风箱，那边的火焰更炽，我从一只烧成灰的雄蜂身上找到了一支钳臂的装备，接着开始研究那只雄蜂操纵的机械装置。

这是一个很复杂的谜题，目的是将炉门关闭，具体解法如下：设上边的标符从上至下分别是一至六号，昆虫的三对翅膀分别是一至三，左边的两个旋钮分别是用来调换昆虫两边的颜色的，下方的一对按钮则是确认操作的开关，也是解谜的关键。

一、首先将昆虫两边调成红色

张开第一、二对翅膀，将拉杆推到五的位置，按下方右钮。

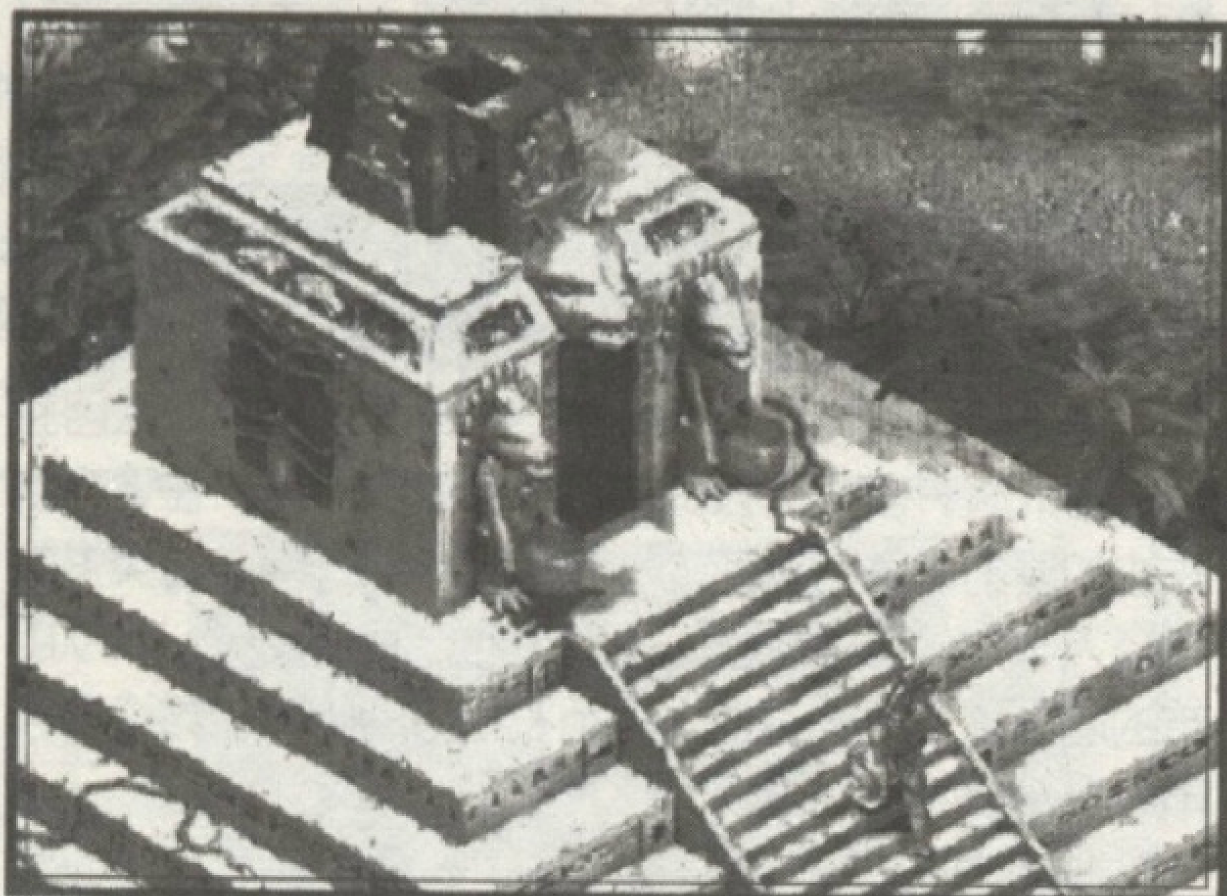
张开第一、三对翅膀，将拉杆推到六的位置，按下方左钮。

张开第二、三对翅膀，将拉杆推到一的位置，按下方左、右钮。

二、再将昆虫两边换成绿色

张开第一、二对翅膀，将拉杆推到五的位置，按下方左钮。





张开第一、三对翅膀，将拉杆推到三的位置，按下方左、右钮。

张开第二、三对翅膀，将拉杆推到四的位置，按下方右钮。

三、最后将昆虫两边的颜色转到蓝色

张开第一、二对翅膀，将拉杆推到二的位置，按下方左、右钮。

张开第一、三对翅膀，将拉杆推到六的位置，按下方右钮。

张开第二、三对翅膀，将拉杆推到四的位置，按下方左钮。

谜题解开后火炉大门关闭，这时返回GRAVIN的房间与他聊聊甲胄升级的事，接着再回去找防疫师谈（要反复交谈，直到能有机会说出升级甲胄的选项）。他要求我证明一下自己的实际年龄，于是我将在锅炉房里拣到的那支金属钳臂扔到了他后面的扫描仪里，最后终于通过了检查。

往上进入女王宫殿，与瓶中的幼虫谈话，用身上那支钳臂割下右边的那只瓶子返回去交给GRAVIN，于是他将我带到了GROMNA的小屋。GRAVIN走后，我调查了一下床铺找到一把钥匙，用它打开床头的保险箱，从中找到一只扩音器。回到女王宫殿，在OOZING上使用扩音器，它忽然张开大口将我吸入另一处所在。在这里先与其它幼虫交谈并听它们唱歌，接着走到左边的控制台上，解开下一道谜题：

幼虫在上面围成一圈，设它们从顶端开始以顺时针的顺序排绕，它们的数字分别是从一到五，点击它们的正确顺序是：5、2、2、4、1、3。密码正确后坐电梯升到二层，在那座大机器前使用工具，从上面拆下一组零件。出宫殿回去找一筹莫展的GRAVIN，将零件抛给他，他将身边的机器修好了。返回女王宫殿来到二层，从左边的一根绳子爬上去，在那只巨大的女王虫体后面拨下一套组件，进入到其身后的传送镜中……

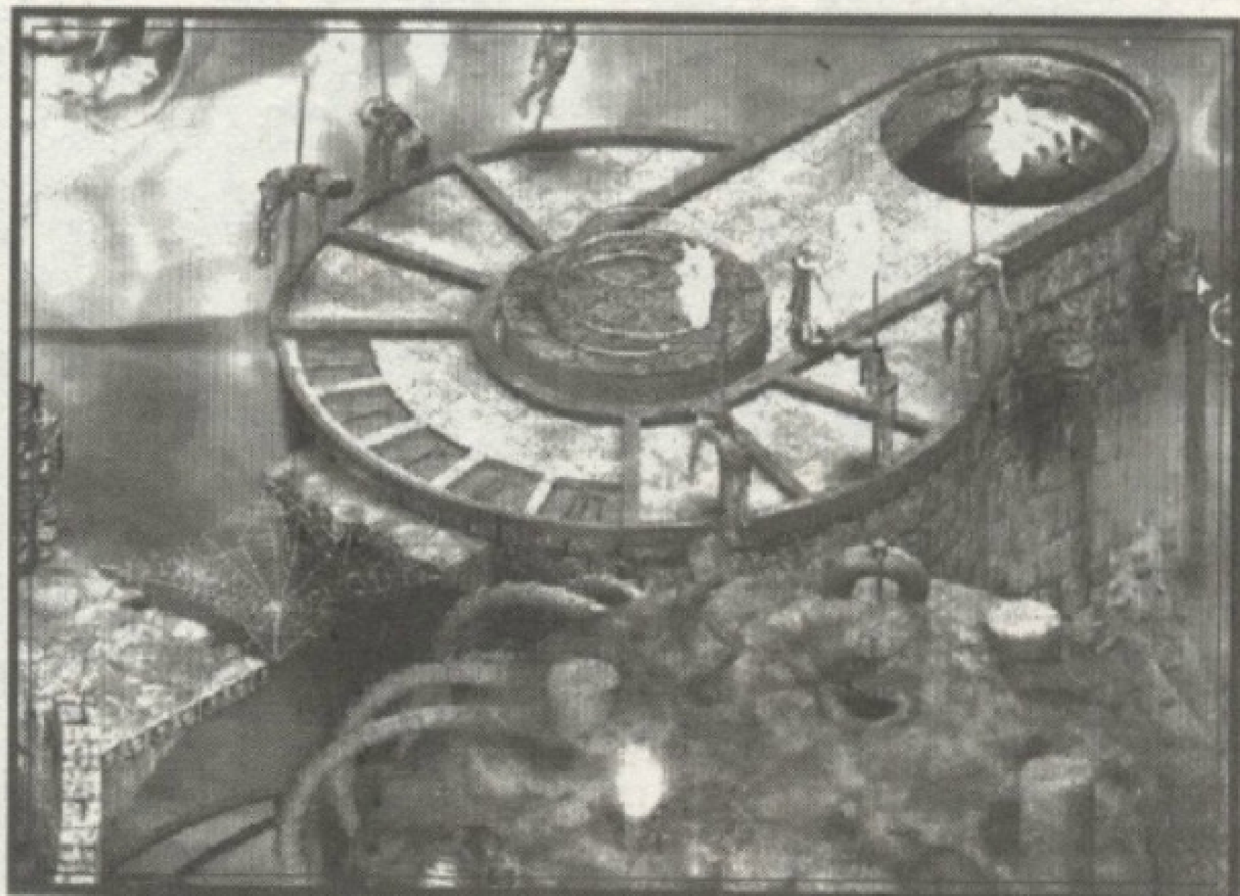
第九章：晦暗之墓地

我又转回MAX的身份，从冷藏柜里出来后，与台案上的女尸有一段愉快的会话。往右看到一扇上锁的门，我开始琢磨破解上面的机关。先将右上的手阀旋转三次，再将下面的拉杆扳向左，将这个动作再重复二次（共做三次），上面的固定物打开了。再将右上的手阀转三次，下面的拉杆扳向右，再重复二次（共做三次），下面的固定物也打开了，这时利用逆时针转动门中间的那个转轮就可以打开太平间的大门了。

出门后往右拐进入MORGAN先生办公室，阅读从书架上落下的纸条，并从桌上取得火柴和半身像，从左方的柜子上面取下一只瓷缸。然后可以看到书架左边裂纹的墙壁，将手中的半身人像扔过去砸在墙壁上，登时出现了一个大洞。进到隔壁拾起一支U型管，并转动阀门接通了气体的供应。

走出去来到锅炉房，在锅炉的旁边找到一把扳手。到旁边的控制台上点燃锅炉，开启炉门移出平台车，将七号尸体放上去推入炉中焚烧。再次打开炉门，用瓷缸收集上面的骨灰，最后还在台子上拣到一颗玻璃眼球。接下来返回走廊，找到门边的两条并行的管道，用扳手拆开它们，用U型管子将它们连在一起。这时太平间的尸体开始解冻了，开门走进去抽出右上的抽屉，与一位老人谈话，问他有关手迹的事。接着我打开了下排左二的抽屉，用火柴映照着察看里面。在上面的板子上发现了一些凌乱的文字，象是用指甲刻划的，我用那只玻璃眼球将它们看清楚了。

走出建筑物，在左边一块倒下的石碑上看到一些模糊的字迹，我将骨灰抹在上面就可以看清了。接着走向右边与一棵会动的树交谈，从它闪开的道路前行看到一座雕像。搜索一下，从雕像上找到一根棱镜。走到女神雕像前的亮光处举起那根棱镜，一道光芒折射入前方





古墓的大门横梁上，大门轰地一声打开了。

进入大门后，MORGAN医生逃走了。我观察了一下雕像和地球仪，阅读了桌子上的纸条，接着来到后面墙上的阿芝特克人的日历前，将它们分别转到以下图形：一、太阳越过双峰，二、升起的太阳，三、下面有环绕弧线的太阳，四、一只眼睛，五、三角形。当五个图案排好后，我又变成了另一副怪模样……

第十章：迷失村庄

在祭坛上我受到了村人的顶礼膜拜，在与前方那个召唤我的巫师交谈后离开了洞穴。到村庄各处转转，与村里的每一个幽灵谈话，询问他们的名字、身份和有关勇士的事。然后从水之神殿的前方上到火山半腰，与山顶的守卫勇士QUETZALCOATL谈话，推倒我身边（右）的雕像，熔岩从山顶流入山脚的水中，形成一条通向神殿的通道，走过去观察神殿墙上的图纹和基座。

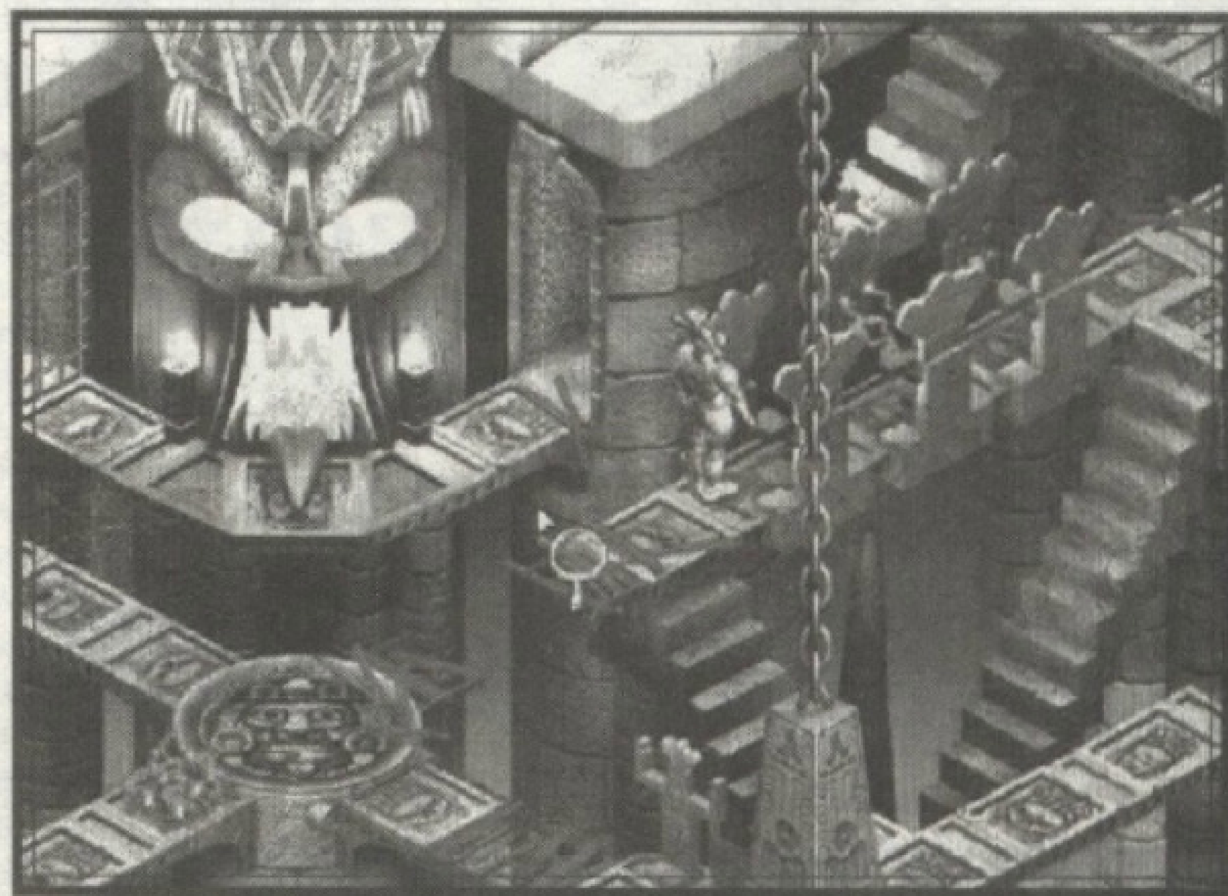
返回来往下走来到小屋边，与守护图腾的幽灵T-EPICTOC交谈，然后往右来到草屋前再次与老妇人说话。从水池的后面拾到一只铜碗，进入屋中与



TEPICTOC的妻子谈话，再到隔壁去见一位哭泣的女人，了解了她的丈夫以及渔夫的信条和有关神殿的事情，再到尽头的房间与一个石匠交谈得知他的小女儿失踪了。

返回图腾前与TEPICTOC谈话，告诉他有关项链的事，他同意让我通过了。我奋力地推倒前方的图腾，将它搭在深涧的上方。从上面走过去，在风之神殿前推开门口的巨石，在里面找到了石匠的小女儿。在将少女送回村庄后，到第一间屋子去找少女谈话，问她有关风之神殿内水晶和音乐的事。返回风之神殿可看到正中有一块巨大的水晶，里面好象有什么东西。在左边的墙上挂着六面铜锣，看来我又要面临一个谜题——目的是将锣声敲到一定的频率震碎水晶。若设三行铜锣从上到下，从左到右的顺序是从一到六，敲击的顺序是：四、三、二、六、一、五，水晶震碎后可从中取到一件风之图腾。

返回那座水之神殿，观看墙上的图案，它们象是



古老的象形文字，写着有关渔人的信条。设从左到右分别是一到六，按五、三、一、二、六、四的顺序敲击字符，神殿喷出水来，我进入神殿从前方的台座上取得了水之图腾。

来到左下的虎之神殿右侧，从一条隐蔽的小径穿出去，在一座小屋前找到一个巫师，他说这里的人都将死去，因为QUETZALCOATL就要大开杀戒了，于是我向他问起有关力量之荚和勇士仪式的事。这时返回小屋去见石匠，向他询问有关勇士的事，相对的，他问起我六位勇士的年龄顺序，回答这六位勇士名字的顺序是：XILONEN、OMETOCH、TEPICTOR、CENTEOTL、HUITZILOP和MIXCOATL，而后石匠将我领到祭坛举行了一项勇士的仪式，使任何的自然力量都不能对我造成侵害。

下山后来到火山脚走入熔岩，从那棵枯树上采下一枚豆荚，来到虎之神殿后面的小屋，将豆荚交给老巫



师，在他死后用铜碗接满了他的血液。返回他的小屋找到一颗红心，接着来到左边的虎之神殿外，将一碗血放到左边的雕像上，将红心放到右边的雕像上，这时神殿的大门打开了。殿中央放的是虎之图腾，不过现在还拿不下来。走到后墙转动上面的转盘，拼对墙上的图案顺序，解法是：牛头、新月、双圆、脸谱、星形、鱼和圆圈。解开之后一道光芒自上而下将风、水、虎三座神殿从空中连接起来，同时村中的QUETZALCOATL的雕像也消失了，只剩下一个基座。在基座上摆下风水虎三个图腾，使它们符合村中神殿的方位，这时地上裂出来一个暗道，我奋力跳了下去……

第十一章：迷宫

在迷宫中找出通道来到下边的控制台前（在路上如被粉红色的电流击中，主角会被传送回起始处），在上面按下第一和第三个按钮，推下右边的拉杆，一座破桥从下面升起，前方被巨石挡住的通道也打开了。这时返回到起始点，往右扳动一尊雕像的手臂，左边的路被打开了。前行下台阶找到一根拉杆将它拉下，前方的铁闸开启，再到前方将一个手柄推往右边将门锁定（否则在主角接近时会自动关闭），从大门走出去进入一个巨大的头像里，从一具尸体上取下一个很大的面具……

第十二章：铁手套

下了木桥，阅读左侧所有的碑文，这时JADDAH的无头幽灵会出现。使用雕像转换成勇士，走上荆棘听南瓜们唱歌，记住他们唱的音符和顺序，按着相同的顺序敲击它们，于是它们和院子里玩耍的孩子们都不见了。我走进去从中间的台子上捧起一颗头颅，返回去将头颅交给那个无头的幽灵，这时地上出现了一具棺材。选取漫画书转换成兽人，用力打开棺材从尸体上取下一颗天使雕像的头颅。再转换回勇士，踏过前方的一条荆棘小路，往左下到小丑的手上，让兽人点击电杆（狂欢节的游戏），记住上面彩灯闪烁的顺序，再换回勇士到小丑前观察他闪光的牙齿，按红、黄、绿、蓝的顺序敲击它们弹出乐符。这时小丑的鼻子掉了下来，用布娃娃转换成小女孩，爬入小丑的鼻孔中，来到小丑的耳边取到了一支天使的翅膀。

爬回来后踏着木桥来到一座城堡中，走上楼梯爬过一道蜘蛛网，转换成勇士观察地上的五个方格，按二、五、三、一、四的顺序踩上去，这时前方的一道光柱消失了，我可以看到前方的那块石。转换到兽人将巨石推入前方的孔洞里，这时一大块水晶从后面升了上来，接着倾听死去的勇士和亡灵的呻吟，将每一个勇士的尸体从杆子上放下来，于是那块大水晶被打碎了，我从上面取下了另一支天使的翅膀。

转换成小女孩从蜘蛛网上爬回去，来到蜂房再换成兽人，上前启动机器打开地面上的孔道，然后走到墙边从巢中找到一支钳臂。变回小女孩从管道里钻进去，换回勇士沿荆棘小道攀上去，再换成兽人用那支钳臂割断前方那根竖井里的绳索，一块石头落了下去，而后我由原路返回到下面，从地上拾起了一段天使雕像的身体。

返回到城堡中，分别将天使的身体、头和一对翅膀安装到基座上面，天使在一道光芒中扑翅飞走了，这时天空中出现了一道大门……

第十三章：MORGAN 的最后谜题

这最后的谜题很简单，目标是在左边的输液管绿色液体注入静脉之前，三次打破不同位置的水晶球，在行走中若被那团黑色的粘液碰上，就会被传送到起始的位置。当打碎了三个水晶球后，我的身体从地面上浮现出来，一段可怕的梦魔也随之结束了……

（HOMEPAGE:GAMEMEN.YEAH.NET）

ASC GAMES	出品公司
CDx3	载体
冒险	类型
英文	语种
WIN95	系统

总评 86

画面、音响、操作、剧情、娱乐



妖精的诞生，来自朝露的光芒……

这是很久很久以前，在某个遥远的地方发生的故事。

从朝露中诞生的众多妖精里，有一个不可思议的异类，她向妖精女王说出了她的梦想："我想变成一个人间的女孩……而且，我想当一位公主！"

"你想变成人类？不要做这种无意义的妄想了……"伟大的妖精女王拒绝了她的愿望。

皎洁的月光下，小妖精卷缩在盛开的花朵里低声饮泣，泪珠儿渐渐冰冷，把花瓣儿给沾湿了。或许是她的哭泣声传到女王的耳里吧，"真拿你没办法，毕竟没有任何人能够阻止妖精的梦想，你就照着自己的愿望活下去吧！"

于是，小妖精变成了人类，展开在人间的新生活……此后，她将会面对哪些事情呢?她能够达成心中的梦想吗？

月儿只是静静地俯视这一切的一切……

从此……小妖精以人类女性的身份，和您一起住在这座城镇里。往后又会有什么人、什么事等着她呢?下面我们就通过从各方面收集到的资料将游戏内部的一些数据和各种各样的复杂关系以及制约因素给大家来个大揭密，相信玩家们如果有耐心看完这篇文章的话，对于你的女儿将来会是什么样子一定会了然于胸了吧。



第一章　创造角色

一．血型与性格的关系

A型血：认真而且神经质。体贴方面有较大的优势，弱点是很易受压力影响。

B型血：B型可以说是艺术家的血型，反复无常，乐天派性格，不容易受到压力的影响。

AB型血：斗志和道德较强，容易受到压力的影响。

O型血：对人态度较好，数值的影响与B型相似，此外自尊心较强。

二．星座对参数变化表

		‰ ¯£	,«	—•	˚¤	·ƒ ¯ﬁ	‡	—«	¨ ˊ	¯§ —«	,ﬁ ˘¿	,« ˚
体力	0.7	0.5	0.3	0.5	0.5	0.3	0.5	0.5	0.6	0.7	0.4	0.4
智力	0.2	0.3	0.7	0.5	0.2	0.6	0.3	0.5	0.6	0.4	0.7	0.5
斗志	0.6	0.4	0.4	0.5	0.6	0.4	0.5	0.6	0.6	0.5	0.5	0.3
自尊	0.6	0.5	0.6	0.6	0.7	0.5	0.6	0.6	0.5	0.6	0.6	0.5
道德	0.3	0.6	0.2	0.4	0.3	0.6	0.5	0.2	0.2	0.3	0.3	0.5
气质	0.3	0.5	0.5	0.5	0.7	0.6	0.5	0.5	0.3	0.4	0.4	0.5
体贴	0.2	0.4	0.4	0.6	0.2	0.5	0.3	0.3	0.4	0.6	0.6	0.6
感受	0.5	0.6	0.7	0.5	0.3	0.5	0.7	0.7	0.6	0.5	0.5	0.6
魅力	0.6	0.5	0.6	0.5	0.6	0.6	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.6
武勇	0.7	0.3	0.4	0.3	0.6	0.2	0.4	0.4	0.5	0.3	0.3	0.2

三．父亲职业对创造角色的影响

⊙商人（养育费：3000G）

女儿最初由"高傲"的状态开始，特点是高智力和高自尊。缺点是虽然一开始养育费比较多，但是年收入养育费不稳定（100G－1500G），借款限额为200G。

⊙旅行僧侣（养育费：800G）

女儿最初以"正常"的状态开始，全体参数优秀，尤其道德特别出众，但艺术方面还要稍微加强。每年养育费不稳定（300G－800G），借款限额为200G。

⊙引退骑士（养育费：1500G）

全体参数平均来说都十分的高，状态由"正常"开始。由于每年有固定700G的收入，所以我们觉得引退

骑士是新手的最佳选择。借款限额为500G。

⊙旅行艺人（养育费：500G）

状态由“不良”开始，度过这个难关，就可因其高感受和高魅力而发展她的艺术潜质。值得注意的是每年的收人很低（10G－800G），借款限额为50G。

⊙没落贵族（养育费：500G）

果然具有贵族气质，自尊比其它方面都要高，别的能力也都颇为优秀，或许能凭此晋身上流社会。状态由“高傲”开始。每年固定500G收人，借款限额为1500G。

⊙流浪者（养育费：5000G）

除体力和自尊外，其它能力数值都较为逊色，而且还要由“坏女孩”开始。唯一优点是开始有大量的金钱，每年收人为零，借款限额为50。但据说还有隐藏财宝5000G……？

第二章 入门讲座

一．状态讲解

正常：听话、良好的状态，是能力值比较均衡的表现。在此状态下，女儿可以做所有的工作。

风骚：对人过分亲切的状态，对打工项目有影响。当全部满足以下条件时这种状态就会出现

a. 魅力值大于自尊值

b. 魅力值大于道德值2倍

c. 魅力值大于年龄数乘30加150。

要消除这一状态则要全部出现以下条件

a. 魅力值小于自尊值50

b. 魅力值小于道德值

c. 魅力值小于年龄数乘30加100

高傲：当气质和自尊都比道德和体贴高得多时，就会转为这种状态。这在打工时容易偷懒。在这种状态下，女儿将不能穿兔女郎服和南国之服。出现高傲的条件是：自尊加气质大于体贴加道德的两倍。只要这不等式不成立，此状态就会消除。



不良：当体力和勇武都比道德和体贴高得多时，女儿就会变成不良少女，打工项目会有很大限制。而且在自由活动的时候，女儿有可能会和坏孩子约会，只有在矿山工作会异常出色。变坏的条件有两个：

a. 道德小于50且体力加武勇大于200

b. 道德小于300且体力加武勇大于道德与气质之和的2倍

而解除方法则是要使体力加武勇小于道德，以及道德大于350

贫穷：是家境贫穷的表现，在这种情况下，即使安排了自由活动，女儿也有可能自己找兼职赚钱。贫穷出现条件为

a. 借钱到达限额的最后100G

b. 自尊小于年龄数乘60加150

解除方法是将养育费回升到500G

生病：是孩子积劳成疾了，需要静养甚至住院。选择静养，女儿的能力会不断下降，而住院则要花费大量的金钱，所以要一定避免生病才行。生病的条件有两个：

a. 压力大于等于体力

b. 压力大于斗志

另外，如果体重大于身高乘0.43，就会出现过胖，此时压力会增大。

二．学习和参数变化

1. 正常状态：

学习项目	体力	智力	斗志	自尊	道德	气质	体贴	感受	魅力	武勇	压力	体重
学校		++		+	+				+		+	
武术道场	+			+						++	++	
舞蹈教室	+			+		+			+		+	
料理教室			+				++	+			+	
音乐教室				+		+		++			+	
绘画教室		+						++			+	
学习礼仪					+	++			+		+	
断食道场	−								+		++	−
教会		+			++	+					+	

2.贫穷状态

学习项目	体力	智力	斗志	自尊	道德	气质	体贴	感受	魅力	武勇	压力	体重
学校		++		+	+				+		+	
武术道场	+			+						++	++	
舞蹈教室	+			+		+			+		+	
料理教室			+				++	+			+	+
音乐教室			−			+		++			+	
绘画教室		+	−					++			+	
学习礼仪					+	++			+		+	
断食道场	−								+		++	−
教会		+			++	+					+	

3.高傲状态

学习项目	体力	智力	斗志	自尊	道德	气质	体贴	感受	魅力	武勇	压力	体重
学校		++		+	+		−		+		+	
武术道场	+			+			−			+	++	
舞蹈教室	+			+		+	−		+		+	
料理教室			+	−			+	+			+	
音乐教室				+		+		++			+	
绘画教室		+						++			+	
学习礼仪					+	+	−		+		+	
断食道场							−		+		++	−
教会		++			+	+	−				+	

4.风骚状态

学习项目	体力	智力	斗志	自尊	道德	气质	体贴	感受	魅力	武勇	压力	体重
学校		++		+	+				+		+	
武术道场	+			+						+	++	
舞蹈教室	+			+	−	+			+		+	
料理教室							++	+			+	
音乐教室				+		+		++			+	
绘画教室		+		+				++			+	
学习礼仪				+	+	+			+		+	
断食道场	−								+		++	−
教会		+			+	+			−		+	

5.不良状态

学习项目	体力	智力	斗志	自尊	道德	气质	体贴	感受	魅力	武勇	压力	体重
学校		+		−	+				+		+	
武术道场	+			+	+					++	++	
舞蹈教室	+					+			+		+	
料理教室							+	+			+	
音乐教室				+		+	+	+			+	
绘画教室		+					+	+			+	
学习礼仪					+	−			+		+	
断食道场	−		−						+		++	−
教会		+			+	+					+	

三．打工和参数的变化

所有的打工项目成功率如达100%，就会有额外赏金。打工的要求和成功条件如下：

工作	做家事	农场	市场	木工	女佣	家教	矿山	保姆	酒吧
从事条件	/	体力100	体力80	斗志150	自尊80	智力300	体力200	体力50	体力100
成功条件	体力30	斗志40	斗志50	体力60	气质60	魅力70	斗志100	斗志20	斗志80

1.正常状态

工作	体力	智力	斗志	自尊	道德	气质	体贴	感受	魅力	武勇	压力
农场	+			−	+	−		−			++
市场		+	+	−	−	−					+
女佣				−		+	−		+		++
家教		+	−				+				++
矿山					−	−	+			+	++
木工			+			−	−	+		+	+
保姆				−	+		+	−			++
酒场					−	−	+		+		++
做家事	+		+	−	+		+	−			+

2.贫穷状态

工作	体力	智力	斗志	自尊	道德	气质	体贴	感受	魅力	武勇	压力
农场	+			−	+	−		−			++
市场		+	+	−	−	−					+
女佣				−		+	−		+		++
家教		+	−	−							++
矿山			+		−	−				+	+
木工			+			−	−	+		+	+
保姆				−	+		+	−			++
酒场			+	−							+
做家事	+		+	−	+		+	−			+

3.高傲状态

工作	体力	智力	斗志	自尊	道德	气质	体贴	感受	魅力	武勇	压力
农场	+			−	+	−		−			++
市场		+		−							+
女佣				−		+			+		++
家教			+	+	+						++
矿山				−		−				+	++
木工			+			−	−	+		+	+
保姆				−	+		+				++
酒场			−	−							++
做家事	+		+	−	+		+	−			+

4.风骚状态

工作	体力	智力	斗志	自尊	道德	气质	体贴	感受	魅力	武勇	压力
农场	+		−	−	+	−		−			+
市场		+	+	−	−	−					+
女佣				+		+	−		+		++
家教		+			−		+				++
矿山	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
木工			−	−				+			++
保姆				−	+		+	−			++
酒场			+	+	−						++
做家事	+		+	−	+		+	−			

5.不良状态

工作	体力	智力	斗志	自尊	道德	气质	体贴	感受	魅力	武勇	压力
农场	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
市场	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
女佣				−		+	−		+		++
家教	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
矿山			+		+		+			+	+
木工			+		+	−	−	+		+	+
保姆	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
酒场					−	−	+			+	++
做家事	+		+	−	+		+	−			+

四. 休息的影响

和现实生活一样，女儿也要劳逸结合才能健康成长。进行休息的方式有两种，分别是自由活动和外出旅行。其中自由活动方式是父亲不能作决定的。另外，每次回合完结之时，可不要忘记和女儿说话，这对女儿的属性也有一定的影响。

1. 自由活动对女儿每天的影响

形式	金钱	体力	斗志	自尊	道德	感受	压力	体重
与坏孩子一起	-10		-0.3	0.2			-2.0	
购物	-5		-0.2		-0.3	0.1	-4.0	
买东西吃	-3		0.2				-4.0	0.1
留在家中	0		-0.1			-0.2	-3.0	
兼职	3						0.3	
散步	0	0.2					0.3	

2. 旅游中每天能力值的变化

季节	金钱	体力	斗志	感受	魅力	压力
春季	-30	1.0		1.0		-10.0
夏季	-35				1.5	-10.0
秋季	-25			2.0		-10.0
冬季	-20		1.0	1.0		-10.0

五. 物品的影响

1.度假时遇到的商人货品:

物品名称	价钱	效果
皮衣	2000G	道德-50、魅力+80、武勇+50
猫猫服	3000G	智力-100、自尊-50、气质-20、魅力+150,

2.在市场所购人的物品的影响:

物品名称	价钱	效果
布娃娃	110G	体贴+15、信赖+2
诗集	160G	智力+10、感受+15、信赖+1
花束	200G	魅力+12、信赖+1
丰盛的料理	120G	体力+12、压力-80、体重+0.5、信赖+1
凉快的服装	120G	魅力+15、体力+20（夏天）、体力-30（冬天）、信赖+2
温暖的服装	200G	魅力+15、体力+20（冬天）、体力-30（夏天）、信赖+2
轻便的服装	150G	魅力+10、斗志+10、信赖+2
华丽的洋装	500G	魅力+25、气质+10、信赖+2
漂亮的服装	300G	魅力+20、体贴+10
微笑	0G	无

3.从中国商人所购人的物品的影响:

物品名称	价钱	效果
暗黑之服	1500G	自尊+25、气质+80、体贴-90、感受+15、魅力+60
南国之服	700G	自尊-45、道德-25、气质-15、感受-10、魅力+55
兔女郎装	450G	体贴-15、魅力+40
妖精之蜜	300G	体力+50
智慧之果	350G	智力+50
秩序种子	200G	道德+50
高贵之泉	450G	气质+50
温柔的梳子	300G	体贴+50
艺术糖水	400G	感受+50
魅惑的香水	600G	魅力+50

（注：商人大多在二、五、八、十一月左右出现，同时你的养育费应该有1000G以上）

4.女儿送父亲生日礼物时的影响:

物品名称	价钱	效果
茶杯	20G	气质+10~20、体贴+10~20
新鞋	40G	体贴+10~20、感受+10~20
袜子	15G	体贴+10~20
手帕	15G	体贴+15~40

5.生日礼物的影响:

物品名称	价钱	效果
布娃娃	110G	体贴+15、信赖+2
诗集	160G	智力+10、感受+15 信赖+1
花束	200G	魅力+12、信赖+1
丰盛的料理	120G	体力+12、压力-80、体重+0.5、信赖+1
轻便的服装	150G	魅力+10、斗志+10、信赖+2
华丽的洋装	500G	魅力+25、气质+10、信赖+2
漂亮的服装	300G	魅力+20、体贴+10
微笑	0G	道德+5、气质+15、信赖+1

生日如果不送礼物的话，女儿的压力会升高。另外如果女儿对父亲信赖度高的话，父亲生日时女儿也会送礼物，也会改变女儿的属性。

六．比赛与测验

有竞争才有进步，女儿的成长也不例外，游戏中的王国设立了新年游园会、樱花祭和收获祭3个大赛，分别评选在不同方面有突出表现的孩子。

三个大赛是两年一次的，新年游园会和收获祭同在第1、3、5、7年举行，月份分别是1月和10月，前者主要计算孩子的气质，而后者则主要注重体力。在偶数年份的4月举行的是樱花祭，评选最美丽的女孩，以魅力为主要标准。在任何一个大赛中获胜都可以得到3000G奖金，相当丰厚哦。不过参赛之前最好先休息，以降低压力对评分的负面影响。

在学习一种课程时（教会和断食道场除外），进行3次之后将会进行第一次测验，之后测验将会在学习每8次该课程之后进行，测验的得分会对女儿造成不同的影响。

学校的测验分四部分，分别对应常识（实行过的工作数减去压力），历史（学习次数减去压力），数学（智力减去压力）和文学（智力与感受之和的平均值减去压力）。

武术道场的测验是要和同学比试，5盘3胜制，武勇高的一方获胜。

在舞蹈教室的测验中，技术分取决于上舞蹈课的次数，而艺术分则取决于体力、感受和魅力的平均值。

在料理测验中，外观分由体贴与感受的平均值决定，而味道分则是受上料理课的次数影响。

在音乐测验中，艺术部分以魅力和感受为评分标准，技术部分则由上音乐课的次数决定。

在绘画测验中，艺术分数主要看感受，而技术分则是看上课的次数。

礼仪测验的分数一方面由魅力与气质的平均值决定，另一方面是要看上课次数。

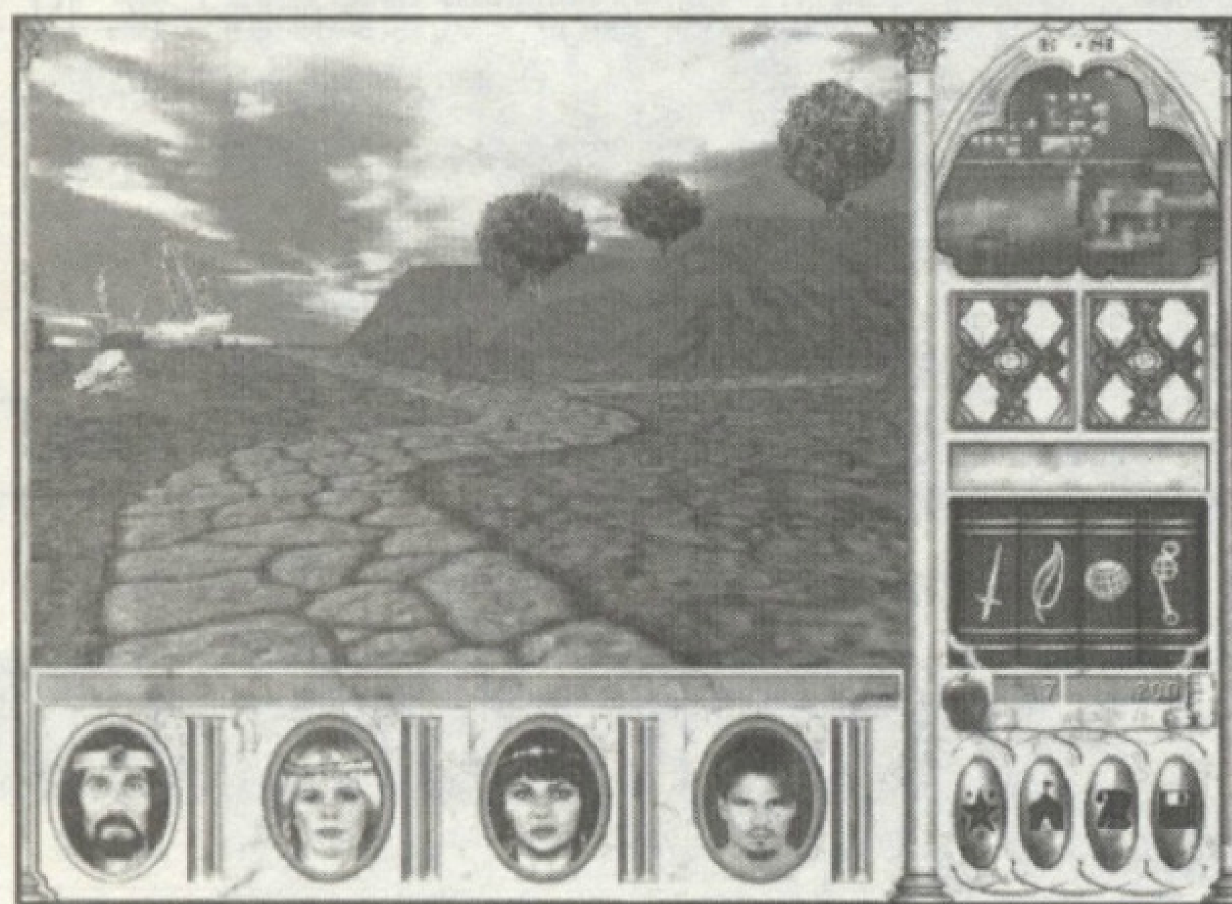
除武术道场外，如果测验得到满分，大多数课程都会给1000G特别奖学金作为奖励。 **（待续）**

我与《魔法门VI》

北京 阿兵

各位爱好电脑游戏的玩友，小生这厢有理了。

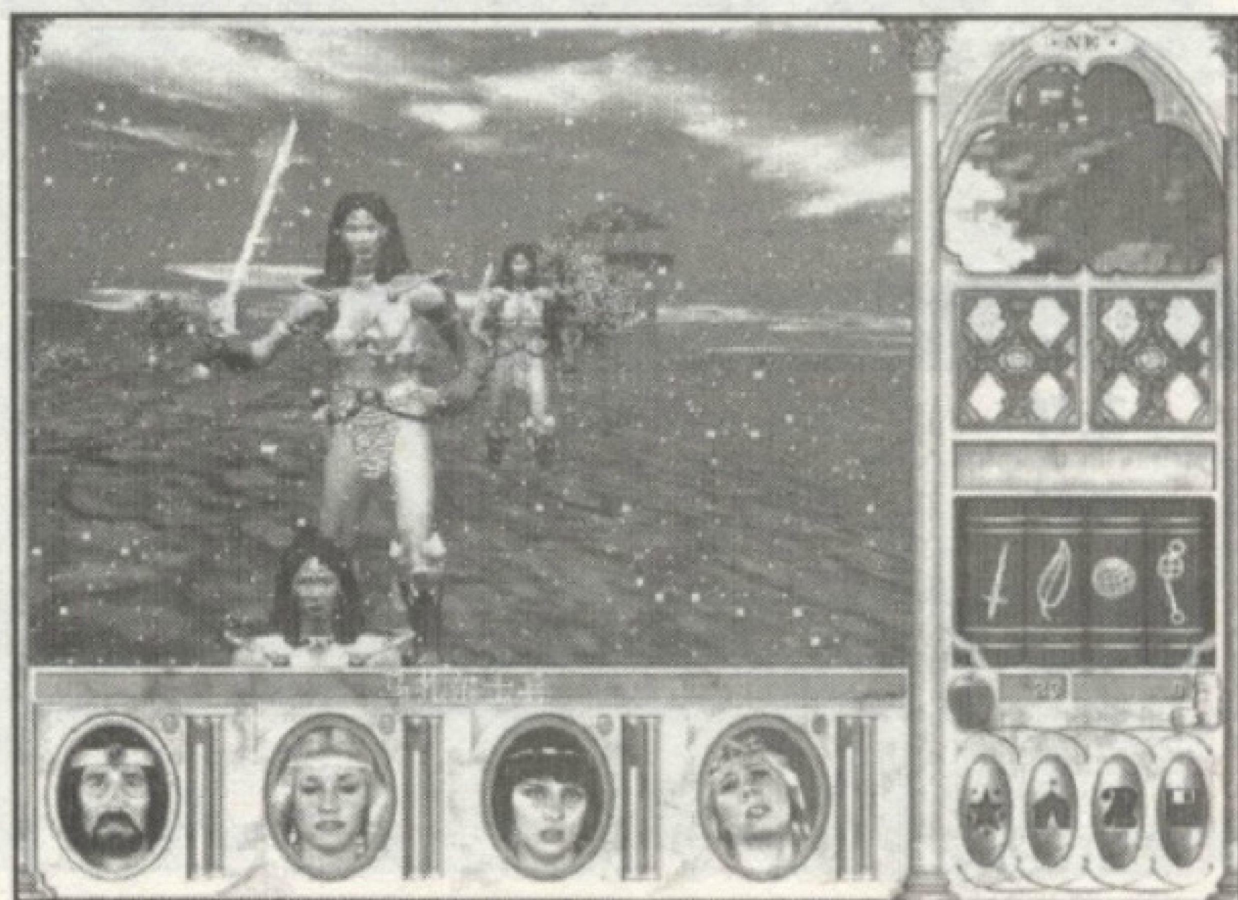
鄙人名唤SPICEBOY，是一个忠实的游戏迷，日前看到《大众软件》上要求大家都来参与游戏畅谈，正巧最近我也正在玩《魔法门VI》，好歹也有那么一点点心得，于是便不甘寂寞，前来插上一两句话。在下网上诨号SPICEBOY，实际上是个不折不扣的玩家，过去曾经为了要玩《暗黑破坏神》而通宵达旦，废寝忘食；也曾经为了拥有一套4CD美版的《最终幻想VII》，而硬是从自己的牙缝里挤出248大元来……然后是整整一个星期没有闻过肉味，呜呜呜……还有让自己的统治欲和

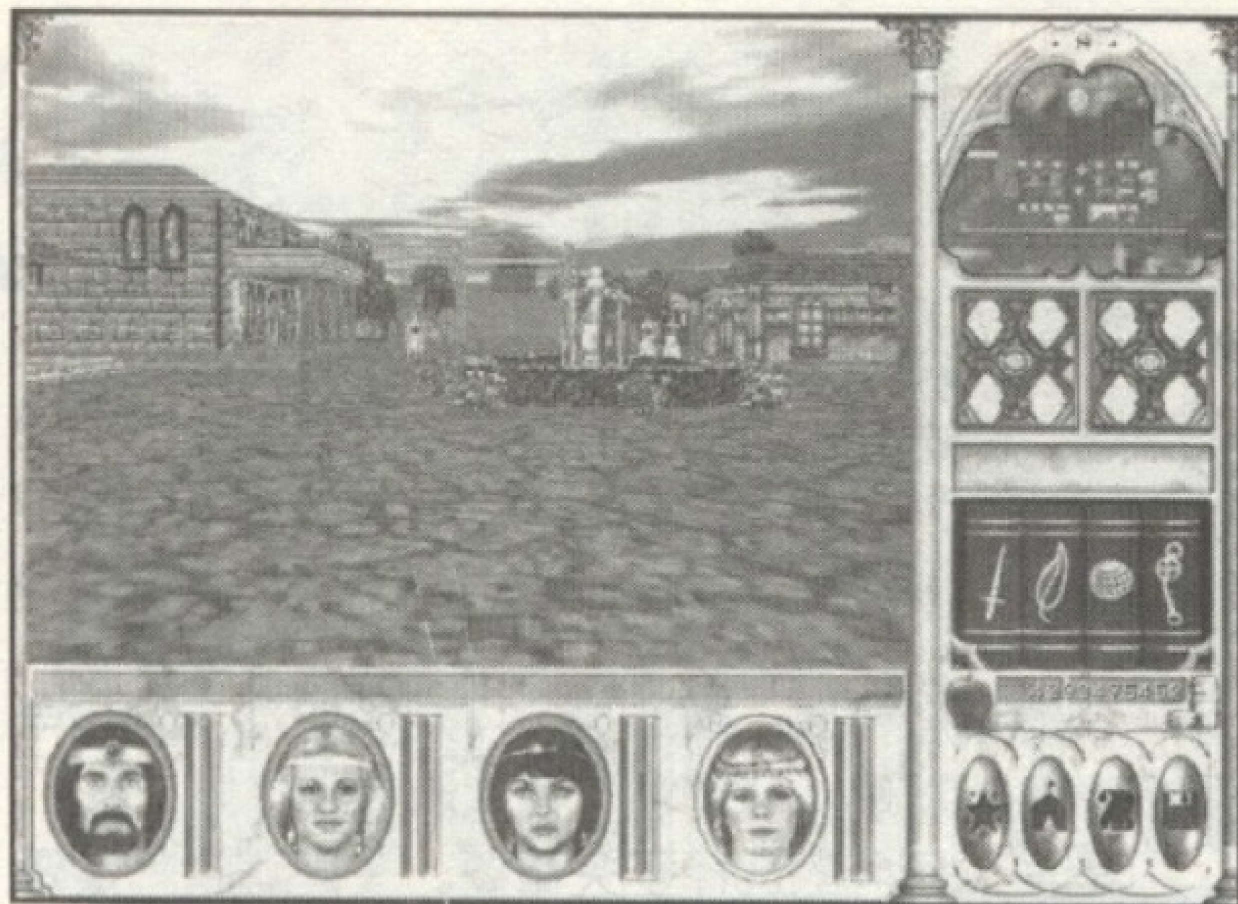


虐待欲上升到极限的《地下城守护者》，哪一款游戏没有从我的心头上剜下一块肉来？古人说“宁可食无肉，不可居无竹。”我则是“睡眠诚可贵，吃饭价更高；若为游戏故，两者皆可抛。”于是打的游戏越来越多，钱包是越来越瘪，我这个 SPICEBOY也是变得越来越瘦了。

终于，大学毕业了，在一家三资企业找到了一份翻译的工作，我终于可以无拘无束地玩游戏了！但令我感到伤心的是，当我拥有一台PⅡ CELERON 400（速度接近 PⅡ 300）的电脑的时候，竟然没有什么好游戏可以吸引我这个好歹也算是“骨灰级”的游戏玩家。《暗黑破坏神Ⅱ》还需要耐心的等待，我等得都快绝望了；《沙丘2000》雷声大雨点小，广告作得很火爆，可游戏却一直不出货；我心爱的《帝国时代Ⅱ》呀，也令我望眼欲穿……还有BUNGIE公司的《神话：堕落之神Ⅱ》，也使我望断秋水，心自彷徨。

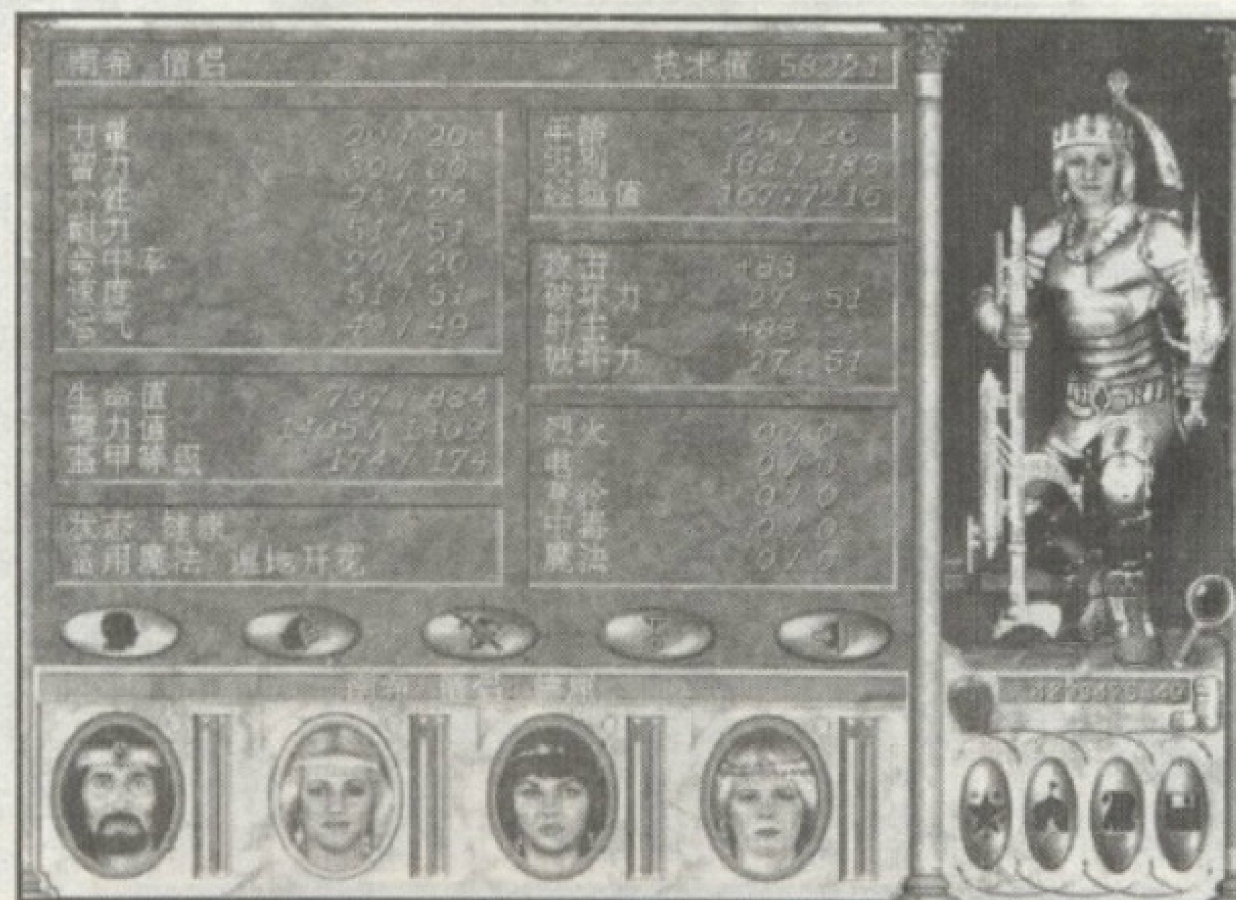
幸亏New World Computing和UBI Soft发行的中文版《魔法门VI》已经正式发售了，这款游戏内涵丰富，画面也不错，可玩度很高，的确物超所值。如果在下做一个民意调查，问大家有谁没有玩过《魔法门英雄无敌》系列，可能有人会觉得莫名其妙：《魔法门》是《魔法门》，《魔法门英雄无敌》是《魔法门英雄无敌》，两者虽有联系，却是两个不同的游戏系列。实际上我是想借此来举一个例子，说一说《魔法门VI》的汉化。不知道众位小编还有各位玩家对《魔法门英雄无敌Ⅱ》的汉化有什么想法，但我在玩过英文版后，再玩汉化版时，总是觉得画面解析度降低了，似乎是因为英文版是针对单字节语言平台推出的，中文版的汉化由于牵涉到双字节支持的问题，所以汉化公司改写了游戏的内核。（哎……可惜一个好端端的极其优秀的游戏，汉化以后简直就是面目全非了。）而这一次《魔法门VI》的汉化据说是由UBI Soft进行的，（UBI Soft可是





一家很优秀的游戏制作公司，当初我去应聘那里的游戏策划，就被一脚踢了出来……呜呜呜……，我有些罪有应得？）汉化的整体水准的确不低，而且中文版与英文原版也保持了相对一致性，不过有些小小的疏漏还是被我们这种喜欢“鸡蛋里面挑骨头”的玩家给发现了：游戏中有一位STONE男爵，配音中说是 “石头”男爵，而其它的文字显示又变成了“斯通”男爵了，还有就是游戏中的地名常常会有一些小小的变化，比如说“克里格斯”有几次被说成了“克里斯”，看来汉化的几个小组的协调工作还是没有做得十分完美。

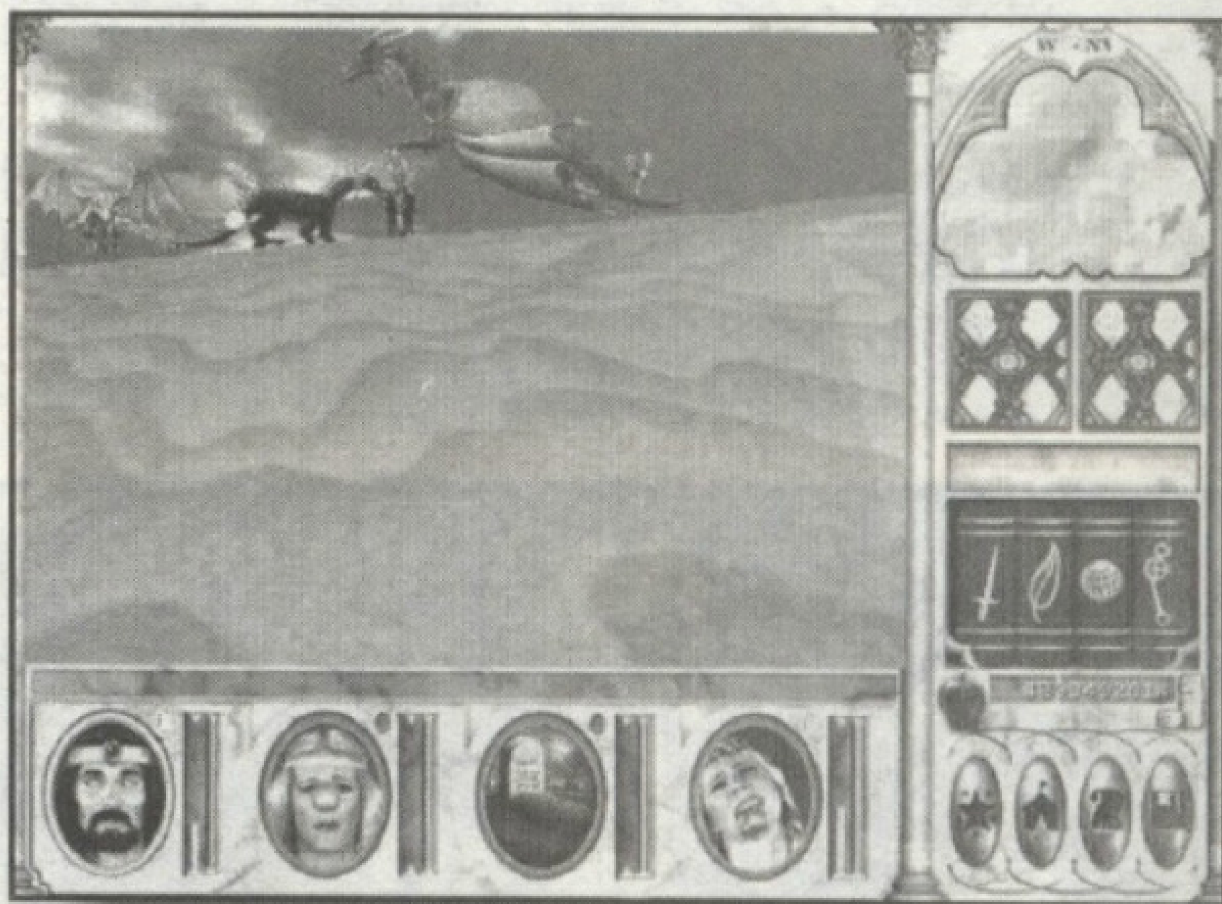
再来说一说《魔法门Ⅵ——天堂之令》（也称为“奉天承运”）的图像制作水平。不知道国内究竟有几个玩家真正玩过《魔法门》前几个版本，我是其中之一，当时觉得这些游戏的画面很不错，后来嘛……。拿魔法门前几个版本的画面与六代进行对比，我觉得就好象是WOLF 3D与QUAKE在做比较，完全没有可比性。可惜的是《魔法门Ⅵ》为了减少对机器硬件的要求，使用了假3D引擎，显示速度是大大提高了，可敌人被杀死后无论从哪个方向看过去，都是一个样，实在太虚假了一些。在我的记忆中，采用假3D技术的游戏一般都存活于公元1997年以前，是不是太过遥远了一



些？

魔法门里的热键很多，可惜不可以自己设置，否则我一定把所有的键位全部重设一遍，这也是游戏操作不太友好的表现。还有游戏过程中从即时制切换成为回合制这一点，我个人通常是不用的，因为在即时制的情况下，你可以移动作战，真正做到“敌进我退，敌退我追”，多打一打运动战、游击战，伤亡的概率会大大降低，而回合制作战下，敌人步步紧逼，一旦让它们形成合围，我就得跟您这位“力战派”仁兄说拜拜了。

闲暇时间没有事做，我就研究了一下《魔法门Ⅵ》的热键，结果还真的发现几个有用的键位，比如说F和J键，按下后……（天上掉金子啦……快抢！）或者让您不必再等候渡船或是马车的到来就可以瞬间到达游戏里几乎所有的地方，至于您能不能活着走出来吗，就得

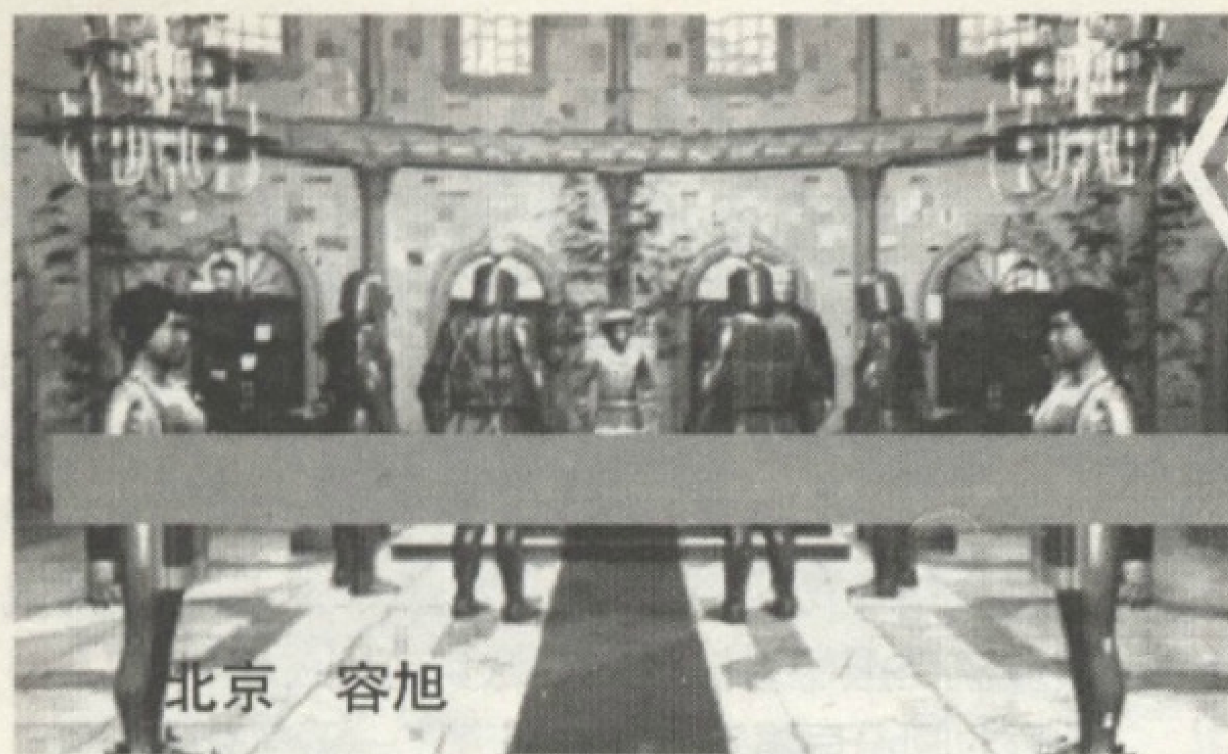


看您自己的本事了。

游戏里面的升级系统很有魔法门系列的特色。不过在新索匹格镇只能升到30级，到了铁拳城堡也只能升到200级，只有去天堂谷才可以无限制往上升，只是那里有不少巨人和海怪出没，建议没有做好牺牲准备的同志先写下遗书再去天堂谷游览，否则真的上了天堂，就追悔莫及了……

顺便再说一说游戏中药剂的配法，实际上就是从三原色开始，配出橙、绿、紫色药剂后，就必须跟调色盘上位置相邻颜色的药剂进行混合，否则90%的可能性是轰隆一声，哪一位同志又报销了。

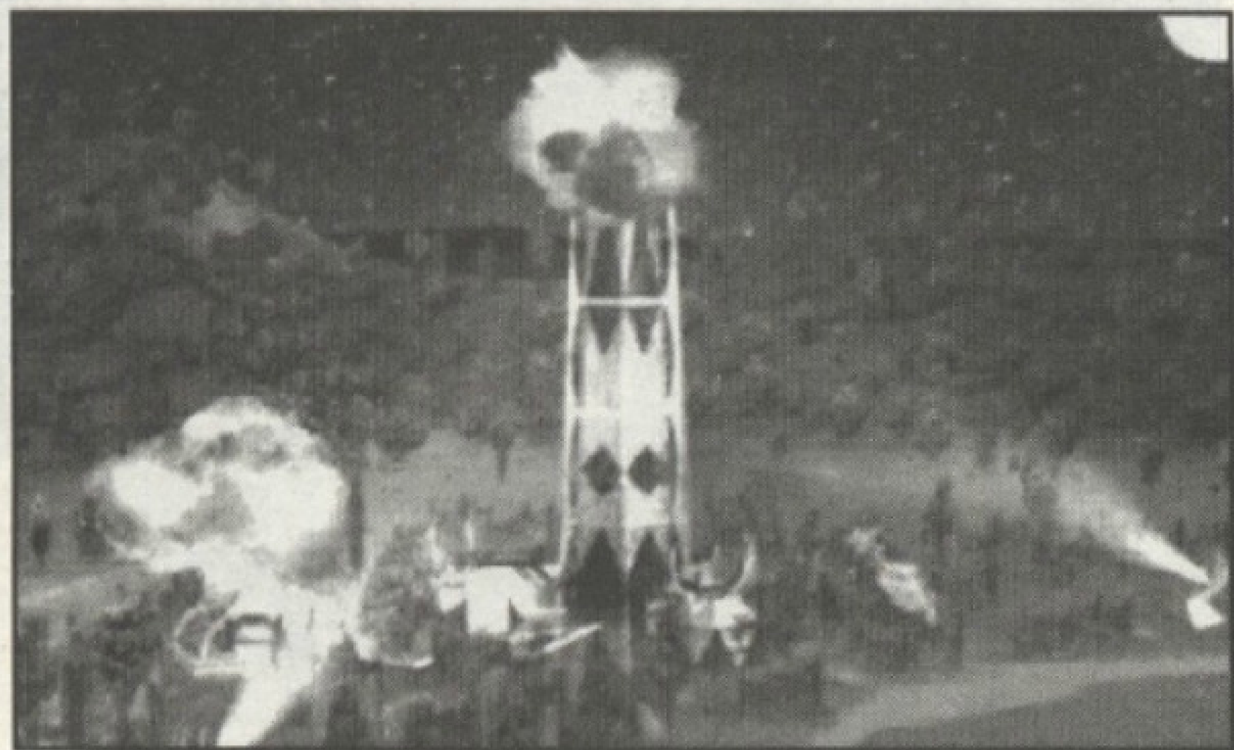
还有就是游戏刚开始时，您不仅可以设定人物的职业和技术，同时也能替他们换一个名字，我特别喜欢温瑞安先生的小说，因此我的那几位冒险英雄的名字也很可爱，“铁手追命冷血无情”，快些创造出您自己手下的“四大名捕”，或者索性自己和朋友们一起去恩洛斯的世界探险吧！



《魔法门VI》之心得

北京 容旭

我是一个电脑游戏迷，以前酷爱玩即时战略游戏，当你指挥着千军万马冲锋陷阵的时候，会有一种很强的成就感；（这恐怕是每一个男孩心中的梦想）对于RPG（角色扮演类）游戏则因为其走不完的迷宫、打不光的敌人，而让我敬而远之。（《仙》……？）但前不久偶然接触到《魔法门VI》，怎么说呢？就象赵传的一首歌，“当你出现在地平线的那一边，我几乎不敢相信我的眼……”



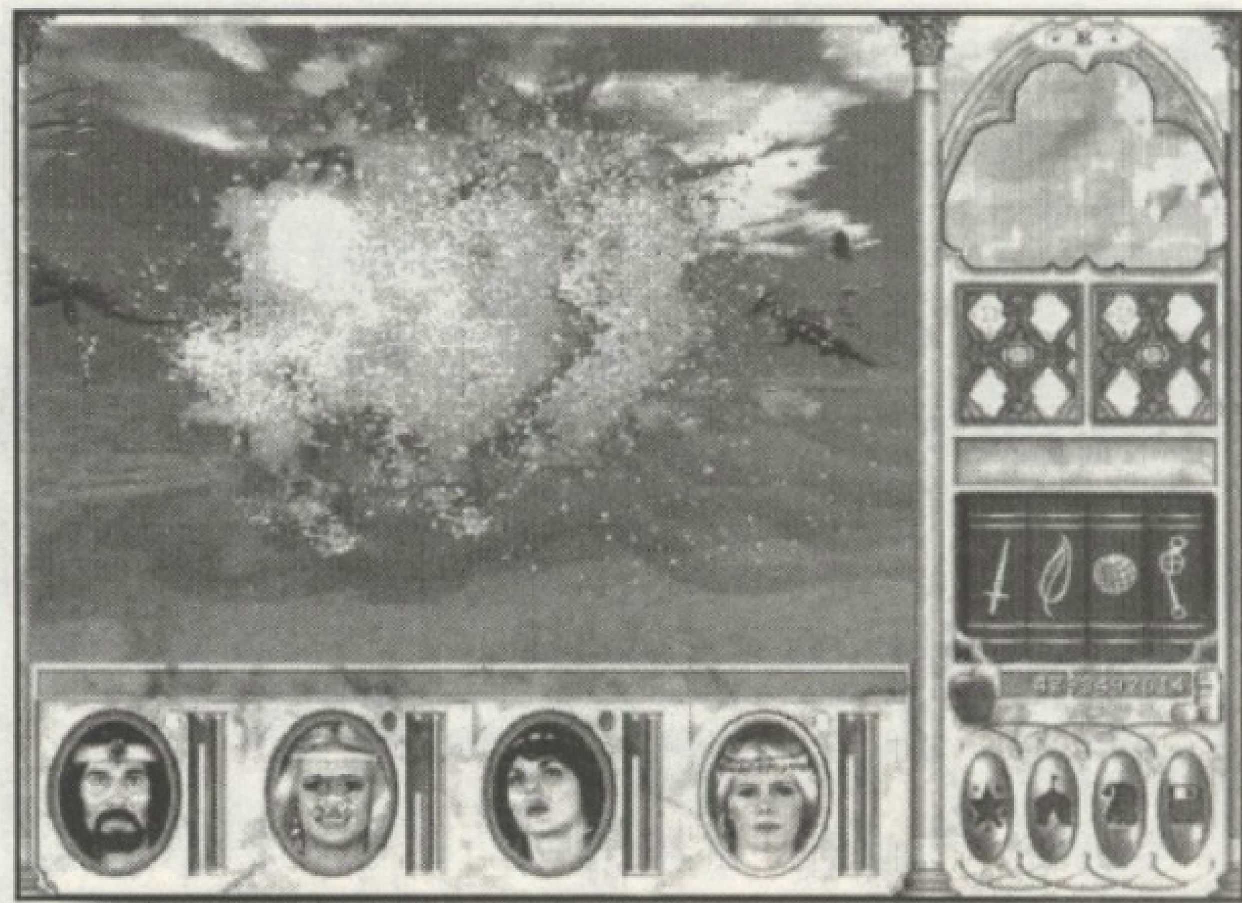
嘿！别扔西红柿！！第一眼就被它深深地吸引，（就象“触电”的感觉）接下来自然是没日没夜的苦战……

这里我只想重申几个或许老玩家觉得很不耐烦，而一般又被新手常常忽略的问题：

第一，要保持经常存盘的好习惯。（L.S大法）而时机一般掌握在进入村庄、得到意外的兵器或者法术、即将进入一个陌生的区域之前，或是接受一个任务之前和完成一个任务之后。这种良好的‘游戏习惯’能够使你少花许多无谓的时间，毕竟，这个世界上有那么多的意外。

第二，要保持强烈的好奇心。作为RPG游戏，有很多秘密是要你问出来的，这里我们推崇事必躬亲：纠缠那些村民、翻动每个可疑的地方，你会有很多意外的发现。（倒霉，有人告我骚扰！）

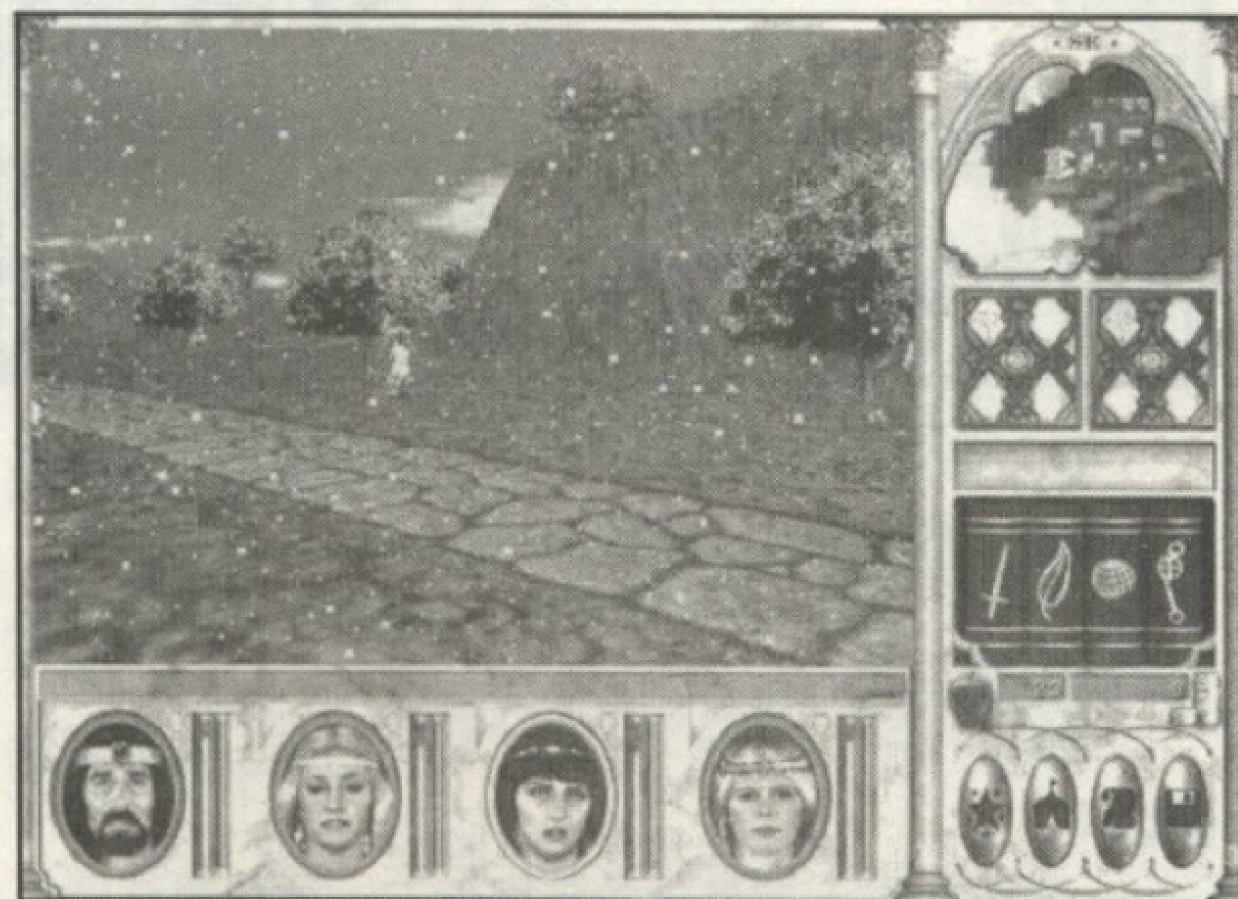
第三，角色的选择至关重要。关键问题就是要找到力量与魔法二者的平衡点，（就象游戏名称所预示的那样，力量与魔法！）一般来讲，在游戏的初期力量的作用要大一些，而到了后面就更要仰仗魔法了。我个人认为，首选人物是武士，虽然武士不能使用魔法，但是超常的体力和力量使他作战时很少遇到对手，尤其是那些对于魔法攻击无效的怪物，方能更显英雄本色。而且在这个大陆的各处都分布着石中剑，只有力量足够大的人才能够拔出。在开始的时候一定要把武士的力量加到满值，至于智力、人格就没有什么关系了。（一介武夫？）其次我选择的是骑士。这个人的能力介于武士和魔法师之间，能够左右逢源。对他应该着重加强力量和人格，至于智慧则不妨降到最低。（智商10？）第三位就要选择一个医生了，我认为牧师则是最好的人选：开始的时候可以为他人疗伤，而学会光明系法术以后，你将会发现他真正的作用，牧师的智慧不需要太高，（莫非神也要讲究顿悟？），但是人格要高。为了使他在初期不至于手无缚鸡之力，可以把他的力量加到10点左右。还有人吗?你或许不耐烦了。仔细看看，阴暗的角落里面魔法师的眼睛在





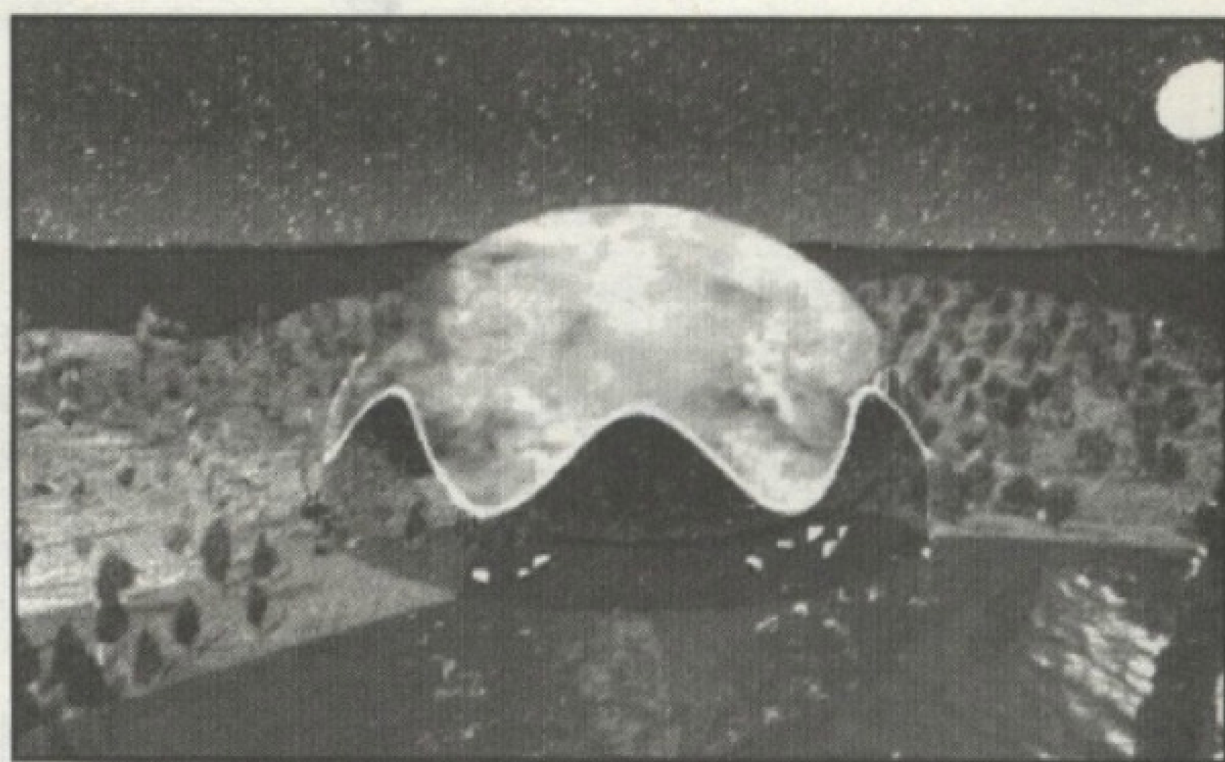
窥视着你，赶紧把他也招募入队吧。他不需要人格，力量很低也无妨，不过需要的是智慧。终于黄金搭档诞生了！队伍组建完后要将每个人的幸运值降到最低，（这个在新索匹格镇可以喝到满）然后将每人的准确度加到21，在以后同大耳怪的战斗中你会发现这样做的优点。由于初期可用的点数只有50点，看着学吧。对了，魔法师最重要的是水系魔法，其次是空气魔法，在选技能时别浪费了。

第四，队伍中的两名跟随者也很重要。有不少人都选导师，其实由于游戏初期的怪物不是很强大，带导师效果并不显著。我认为学者（加5点经验和鉴定物品）和商人（加6点经商术）比较好。在游戏中，得到的物品是一定要鉴定的，初期要提升的技能比较多，而鉴定术又是必不可少的一种，所以带学者可省去不少钱（花在鉴定物品上），等你的鉴定术到大师时就把学者换为导师了。很多人玩此游戏时都感到非常缺钱，游戏初期若找一个商人便可为你省下很多钱，（仔细算一下，有商人时买卖物品的价格和无商人时的差别是很大的）我现在正玩此游戏第二遍，记得上次游戏中我一直非常之缺



钱，而这次由于带了商人玩到6月时我已有30多万了。（7级大师经商术带商人就可以几乎平价买卖物品了）等你的钱多了后就可以把他换为导师以全面注重经验值的培养。（有嫌钱多的请举手）

第五，关于技能培养的顺序也很重要。魔法师应注重元素魔法和冥想术的培养；僧侣先着重肢体魔法和冥想术的培养，再注重元素魔法的发展；游侠和弓箭手开始除了健身术较关键外，可把其它点数分配在鉴定、修理、经商、拆卸上，之后注重武



器铠甲的培养，游戏到了后期，战斗就主要以魔法为主了，比如在飞龙沙漠这种地方，兵器已难发挥作用，象流星火雨、群星飞落这样的魔法才是战斗主要的手段。（当然还要有人补血）

还有一点，关于光明、黑暗魔法大师，光明魔法大师需圣洁，黑暗魔法师大师需臭名昭著，要想将两种魔法均升为大师可先多做一些好事，待名声圣洁时立刻去魔鬼水域升光明大师；然后再立刻干一些坏事，如贩卖人骨头、帮劳丽达固定价格、去超级羊鸣庙膜拜，这些都会使名誉立刻降低，等到臭名昭著时去天堂谷就可以升级为黑暗大师，之后先去神庙捐献，再多完成一些任务以使名誉恢复。（俗话说：学坏容易，学好难。）

好了，至此我已经倾囊所授了，这些用鲜血与生命换来的经验，希望能对诸位的探险有所帮助，当然在这片大陆上永远都有未知的世界等待我们去探索，英雄们，是我们大显身手的时候了！《魔法门》系列是美式RPG的代表之作，稍微比较大家就能发现它和日式RPG(如最终幻想系列)的不同之处。或许从思路和感情上大陆的玩家比较喜欢日式RPG，作为《魔法门》系列的忠实玩家，我们更喜爱这款游戏，并极力推荐给广大电脑游戏迷，并希望大家同我们一样能在这个游戏中找到乐趣。让我们共同期待《魔法门Ⅶ》和《英雄无敌Ⅲ》的推出。



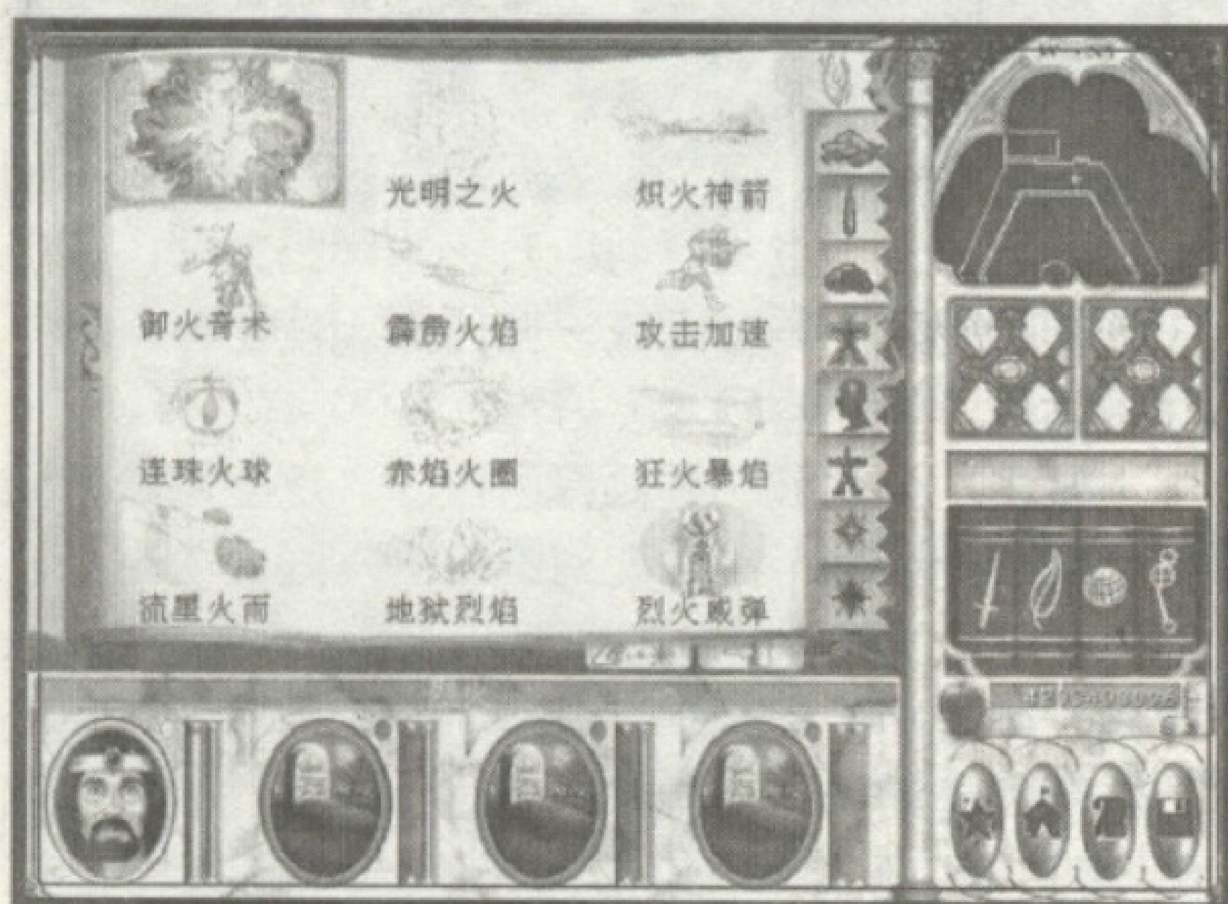
《魔法门VI》之魔法篇

沈阳 高波

拿到《魔法门VI》已经两个多星期了，其广阔多变的地形、形形色色的地下城堡、各式各样丰富精彩的任务，无不让我流连忘返，沉迷其中。在这里你可以为调整九大城镇驿站的价格来往奔波；也可以为拯救一位素未谋面少女而杀入黑暗的地下城；或者为重建被怪物捣毁的神庙而去找寻那难觅的石匠；甚至只为挣钱而大开杀戒，冒险的旅程中充满了危机和乐趣。作为这片大陆上最出色的魔法教师，现将我所知的魔法为各位准魔法师们作一详尽介绍。

在《魔法门VI》中的魔法共有九大系统。分为火系，水系，空气系，泥土系，精神系，意念系，肉体系，光明系以及黑暗系。每系魔法中又有十一种，总计九十九种。（据传黑暗系魔法中有一种被称之为‘黑暗之神’的魔法业已失传）下文中所提耗费魔法点数均是修炼至魔法大师水平。

火系魔法:



光明之火：扩大队伍在黑暗中的可视范围。耗费魔法值一点。

炽火神箭：发射火焰箭，准确性差。耗费魔法值零点。

御火奇术：提高角色对火焰攻击的防御力。耗费魔法值三点。

霹雳火焰：对单一目标发射火焰轰炸。耗费魔法值四点。

攻击加速：减少角色发射魔法和兵器攻击后所需恢复时间。耗费魔法值五点。

连珠火球：攻击单个目标，但爆炸时可炸伤所有范围内的目标，可伤及自己。耗费魔法值八点。

赤焰火圈：对周围有效范围内的目标进行攻击。耗费魔法值十点。

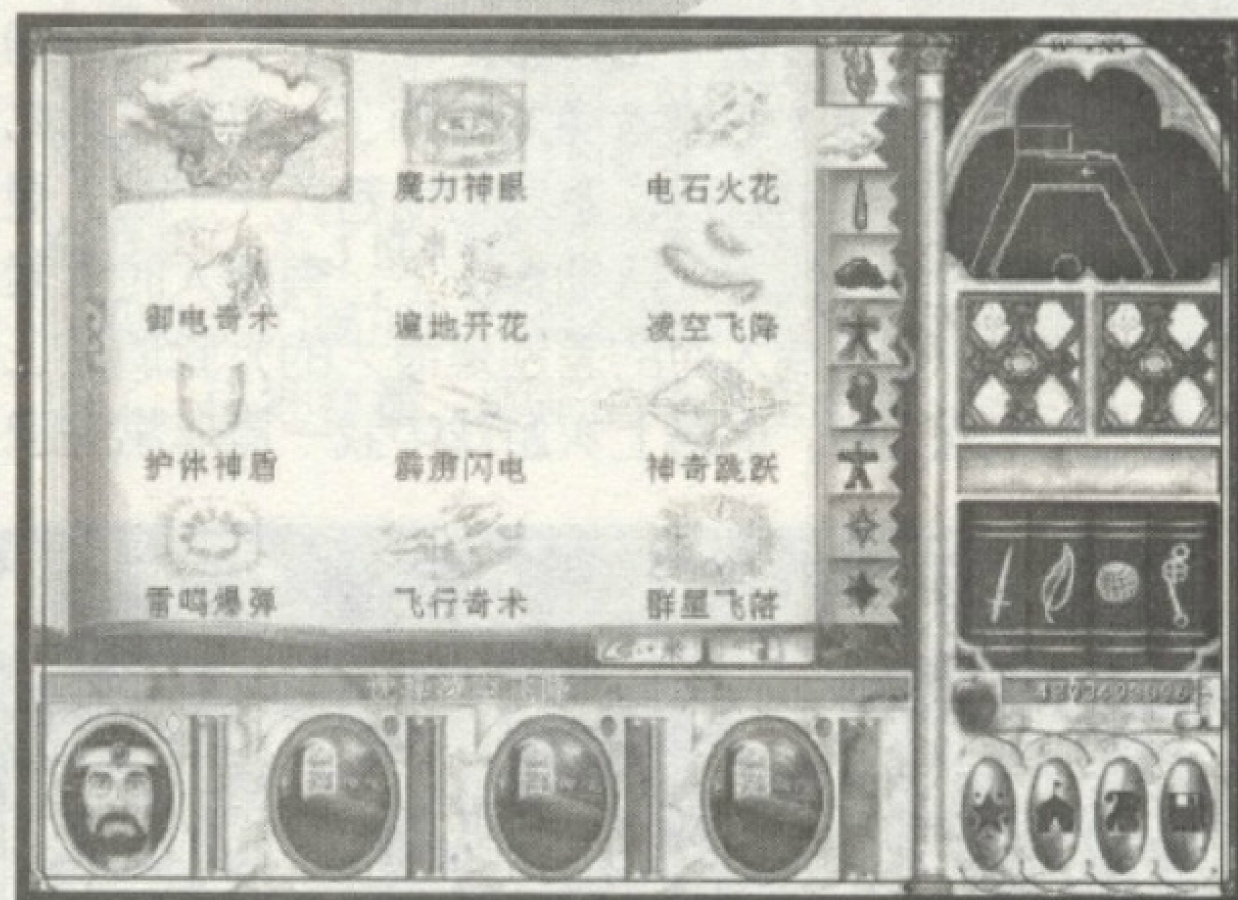
狂火暴焰：对角色前方的目标发动攻击，大师级可发射七束。耗费魔法值十五点。

流星火雨：在选定目标周围降落陨石，只限室外使用，可伤及自己。耗费魔法值二十点。

地狱烈焰：将视野内所有目标付之一炬，只限室内使用。耗费魔法值二十五点。

烈火威弹：攻击单一生物最具威力的魔法之一。耗费魔法值三十点。

空气魔法:



魔力神眼：在屏幕右上角产生自动地图，标明各种目标的位置。其中，绿色：城镇居民。红色：敌人。黄色：尸体。蓝色（大师级具备）：值得一去的地方。耗费魔法值一点。

电石火花：攻击单一目标，攻击力差。耗费魔法值零点。

御电奇术：提高角色防电能力。耗费魔法值三

点。

遍地开花：向周围发射光球。耗费魔法值四点。

凌空飞降：使角色从高于十英尺的地点落下不至于受伤。耗费魔法值五点。

护体神盾：使远距离攻击型武器威力减半。耗费魔法值八点。

霹雳闪电：攻击单一目标，百发百中。耗费魔法值十点。

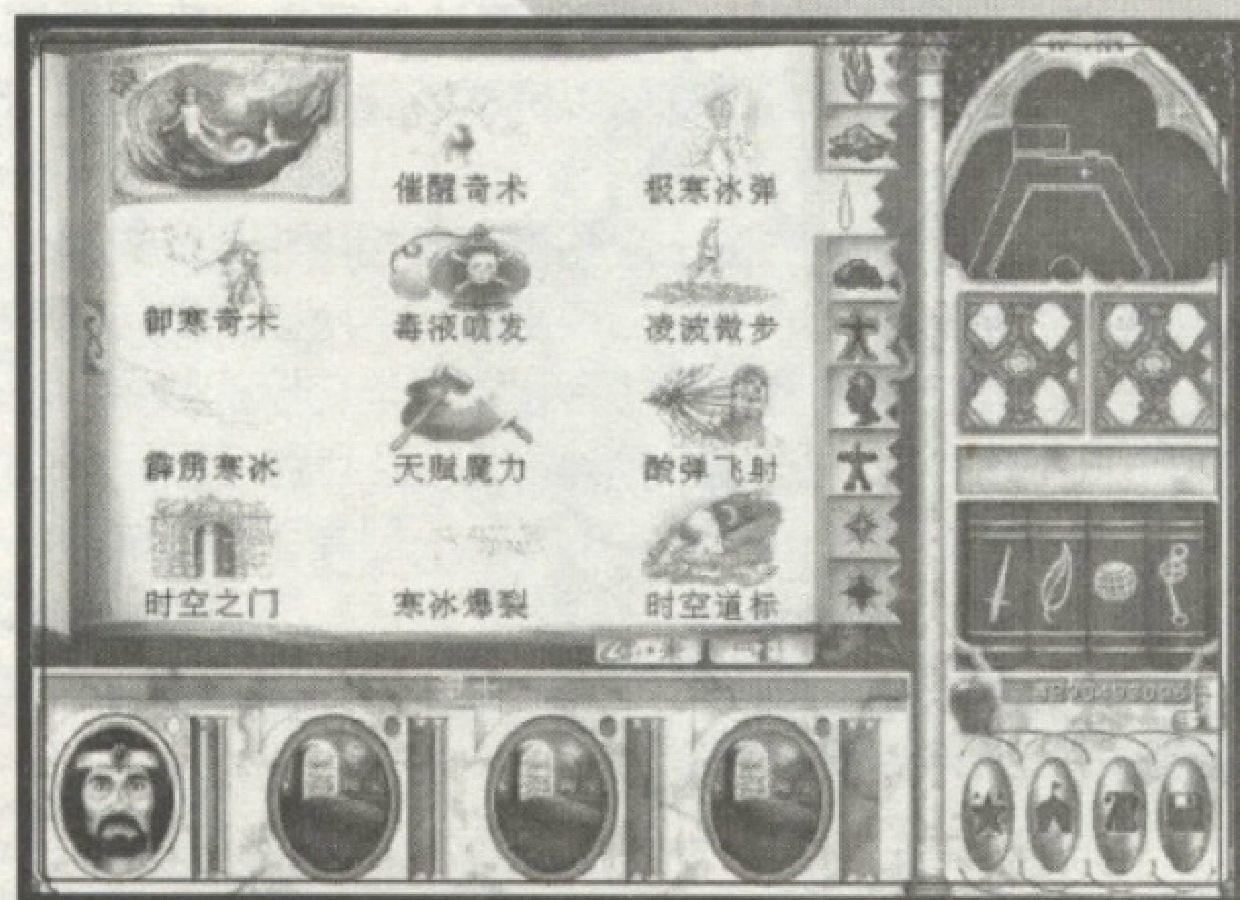
神气跳跃：使角色一跳达到六十英尺高处，落下时毫发无损。耗费魔法值十五点。

雷鸣爆弹：改变单一目标周围的空气流动，形成霹雳。耗费魔法值二十点。

飞行奇术：使角色具备飞行能力，只限室外使用。耗费魔法值二十五点。

群星飞落：召唤天空的群星攻击目标，只限室外使用，可伤及自身。耗费魔法值三十点。

水系魔法：



催醒奇术：把处于睡眠状态的同伴唤醒,只要时间不久就可恢复。耗费魔法值一点。

极寒兵弹：对单一目标进行攻击威力不大但百发百中。耗费魔法值零点。

御寒奇术：提高角色的御寒能力。耗费魔法值三点。

毒液喷溅：对前方敌人用毒液攻击，威力较差但效果较好。耗费魔法值四点。

凌波微步：只能在室外使用，使角色在水面上行动自如。耗费魔法值五点。

霹雳寒冰：对单一目标发射寒冰霹雳。耗费魔法值八点。

天赋魔力：使角色化普通物品具有特殊魔力。耗费魔法值十点。

酸弹飞射：对单一目标发射强酸，百发百中且效果较佳。耗费魔法值十五点。

时空之门：可以将队伍远距离传送到上次所到城镇中央喷泉边。耗费魔法值二十点。

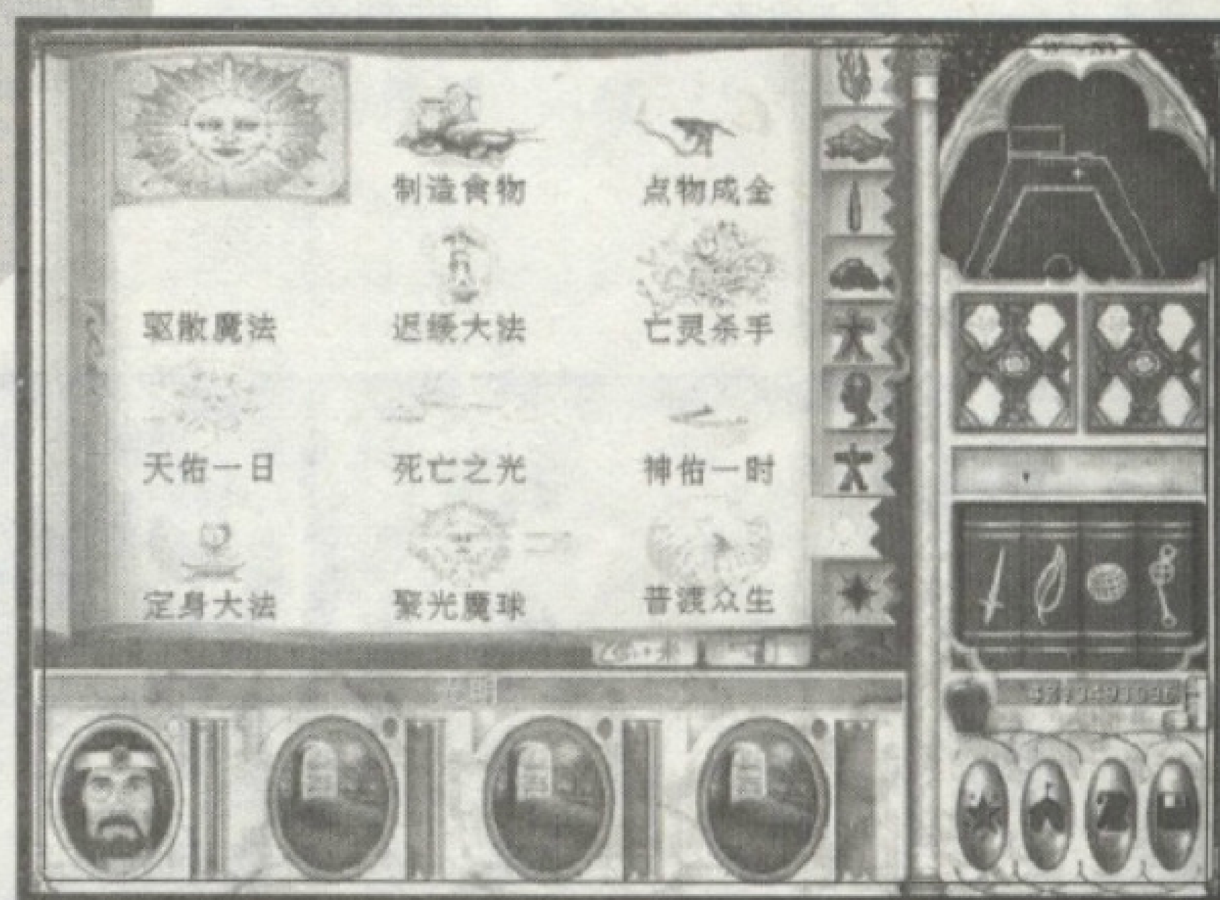
冰寒爆裂：可以向目标发射冰球，当击中目标后分成七块对其他敌人继续攻击。不伤及自身。耗费魔法值二十五点。

时空道标：可以选定将来远距离传送的地点。耗费魔法值三十点

……

哎！那位同学别睡了！什么？我讲的都没有用？好，下面让你们看看我最拿手的看家本领，本堂课中最精华的，同时也是最有效的部分，诸位打起精神听好：

光明魔法：



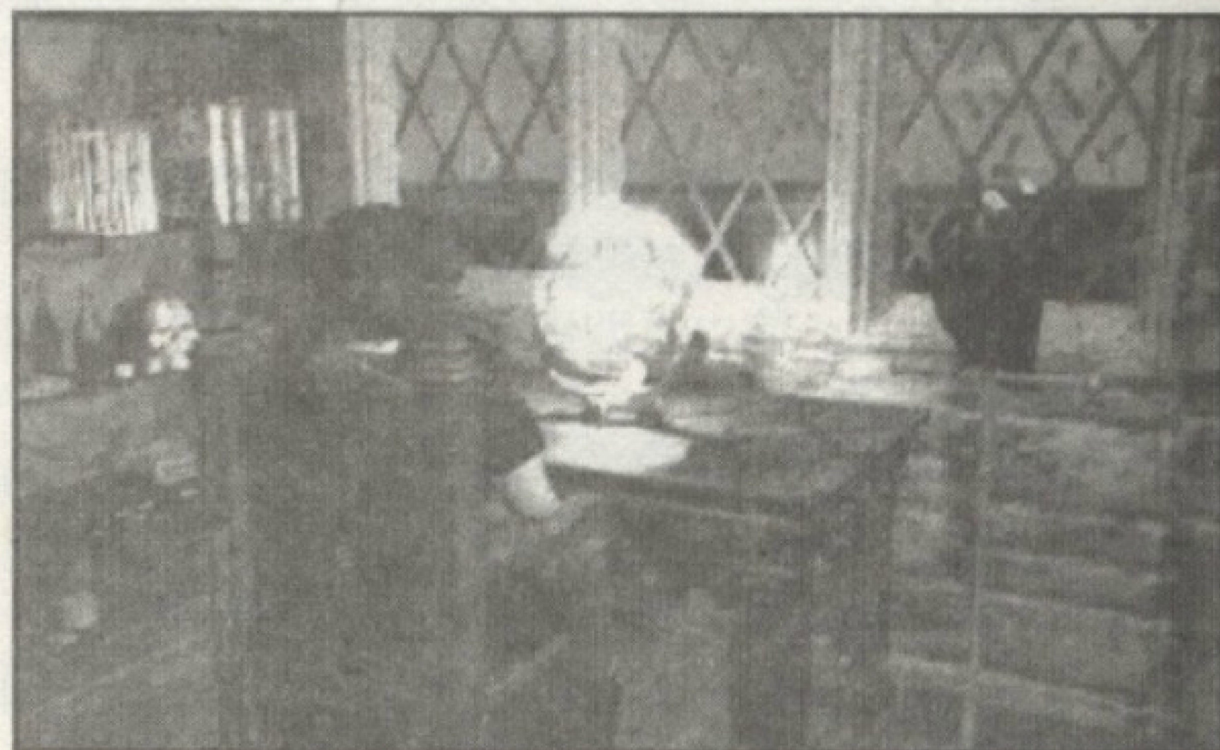
制造食物：可以增加食物。耗费魔法值二十点。

点物成金：使物品栏中的一项物品变成金币。耗费魔法值二十五点。

驱散魔法：解除视野内一切生物所受的魔法禁咒。耗费魔法值三十点。

迟缓大法：使怪物的速度减少一半，恢复后速度加倍。耗费魔法值三十五点。

亡灵杀手：可以召唤天堂的神力破解亡灵怪物的



魔力。耗费魔法值四十点。

天佑一日：相当于同时施展神力相助，点化智慧，幸运之日，加速神术，百发百中和守护天使这几种魔法。天佑一日的长度并非指一日，它的长度取决于角色的光明魔法的能力。耗费魔法值四十五点。

死亡之光：对视野内的所有怪物进行攻击。耗费魔法值五十点。

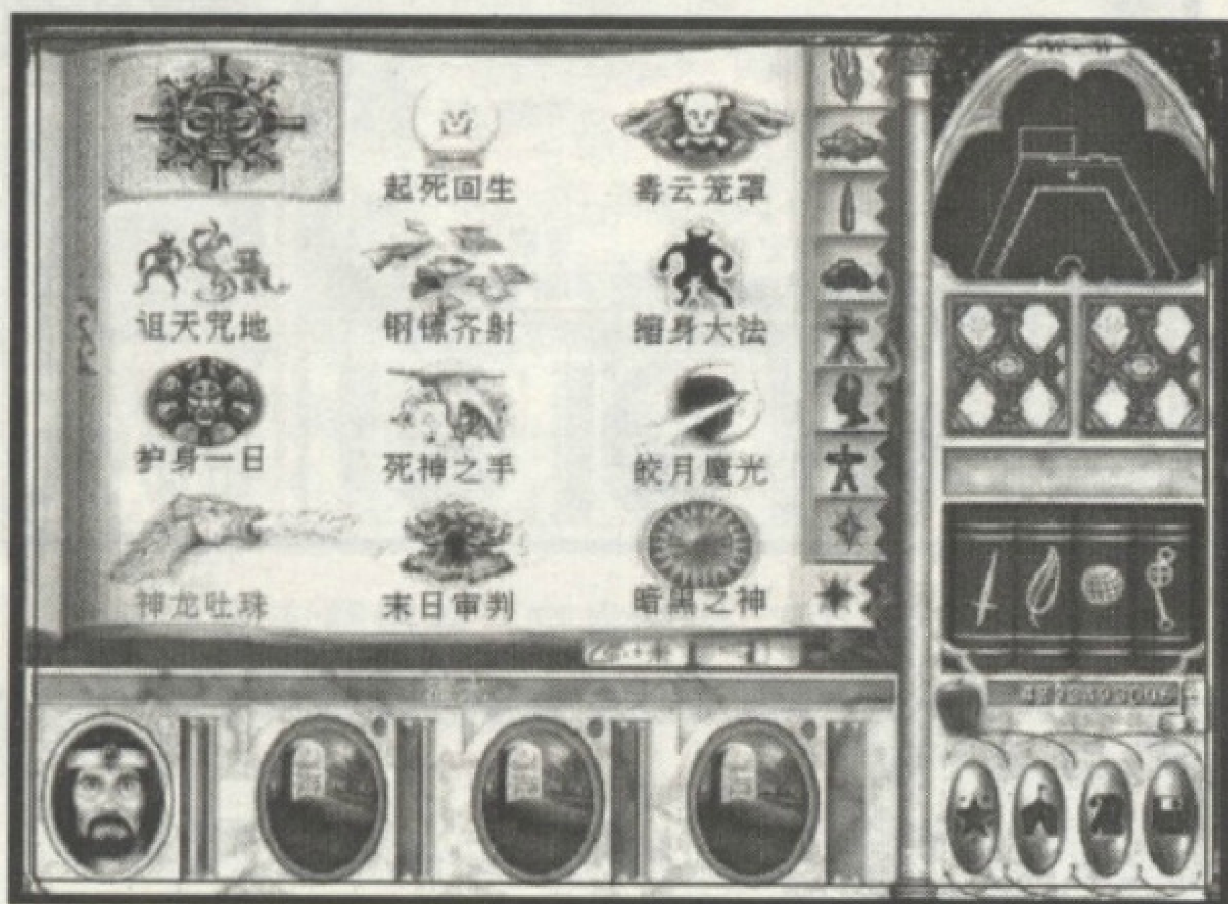
神佑一时：相当于同时施展攻击加速，天赐神力，护体神盾，护体石肤和神灵佑佐这几种魔法。耗费魔法值五十五点：

定身大法：可以使怪物麻痹，不能移动和攻击。耗费魔法值六十点。

聚光魔球：是游戏中威力第二大的魔法，攻击单个目标，只限室外白天使用。耗费魔法值六十五点。

普渡众生：每天在日升或日落时，施展此魔法可恢复角色的各项点数和生命值，并恢复魔法值，但会使施法者的年龄增加十岁。慎用。耗费魔法值七十点。

黑暗魔法：



起死回生：使死亡的生物复活。耗费魔法值二十点。

毒云笼罩：使你的前方生成一朵毒云，在空中飘荡。耗费魔法值三十点。

诅天咒地：对视野内的所有怪物发射魔法攻击。耗费魔法值四十点。

钢镖齐射：向正前方怪物发射热力锯齿霰弹，扫清一切挡路的怪物。耗费魔法值五十点。

缩身大法：缩小巨型怪物的身躯，使之容易对付。耗费魔法值六十点。

护身一日：相当于同时施展防火术，防电术，防冻术和防魔术。护身一日的长度并非指一天，它的长度取决于角色的暗黑魔法的能力。耗费魔法值七十点。

死神之手：将单个怪物的灵魂剥离肉体，使立即毙命。耗费魔法值八十点。



皎月魔光：治疗全体角色并攻击视野内所有敌人。耗费魔法值九十点。

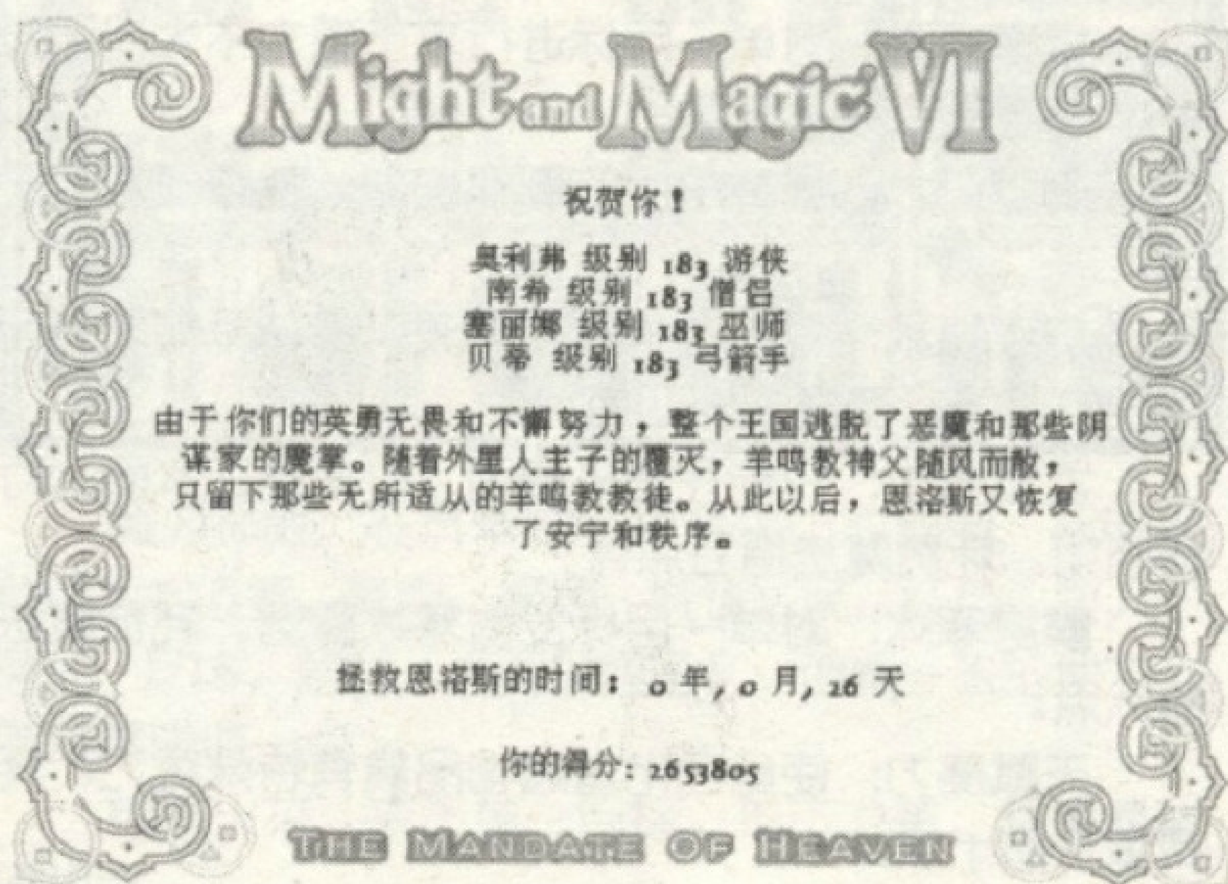
神龙吐珠：它是游戏中最具威力的魔法，向单个目标喷射毒雾，并危及周围所有生物。耗费魔法值一百点。

末日审判：该魔法是惨绝人寰的屠城杀手，攻击地图上的所有生物，只限室外使用，可危及自身。耗费魔法值一百五十点。

暗黑之神：包括一切黑暗魔法的威力，施展后果不可想象，只有少数怪物可以侥幸逃脱性命。耗费魔法值二百点。

在这九大派系的魔法之间存在着相生相克的关系，对不同的怪物会起到不同的攻击效应。所以，对付各种怪物，选用不同的魔法往往会起到事半功倍的效果。

各位同学，各位准魔法师们，课上到这里已经结束，现在该是你们放下手中的笔，一显身手的时候了，俗话说："师傅领进门，修行在个人。"今后的日子就全靠各位自己了。愿各位早日修得正果，取回真经，我们的大陆也重新获得和平。





★ NEW CHEATS

天旋地转
Descent：FreeSpace

在游戏中先输入字符串WWW.VOLITION-INC.COM、然后按住“~”键并输入以下字符：
C：向敌人传送信息
Shift+C：获得对抗所有船只的有效手段
K：杀死目标
Shift+K：破坏目标的次要系统
Alt+K：给己方加10%的破坏力
I：刀枪不入
Shift+I：使攻击目标无敌
O：切换降落方式
W：使己方船只得到无限武器
Shift+W：所有船只得到无限武器
G：完成所有的主要任务
Shift+G：完成所有的次要任务
Alt+G：完成所有的奖金任务
9：向前穿过所有的中等攻击武器
Shift+9：向后穿过所有的中等攻击武器
0：向前穿过所有的主要攻击武器
Shift+0：向后穿过所有的主要攻击武器
R：为选中的目标重组装置
注意：如果使用了密技，将不能在任务中得到高的评价。

极品飞车III 之热力追击
Need for Speed 3：Hot pursue

在游戏中的任何菜单画面输入下列英文，可获得不同的秘技，功能如下：
rushhour：赛道上将增加很多电脑控制的流动车辆
empire：打开隐藏赛道
elninor：获得性能最好的EL赛车
merc：另一种性能怪异的赛车
gofast：玩家的任意车辆将获得超级引擎
allcars：获得游戏里所有的隐藏赛车
另外，在选择赛车时输入下列字符串，可获得相应非赛车车辆：
go01：Miata（非赛车的英文名，下同）
go02：Toyota Landcruiser
go03：Cargo Truck
go04：BMW 5 Series
go05：71 Plymouth Cuda
go06：Ford Pickup with Camper Shell
go07：Jeep Cherokee
go08：Ford Fullsize Van
go09：64/65 Mustang
go10：66 Chevy Pickup
go11：Range Rover
go12：School bus
go13：Taxi - Caprice Classic
go14：Chevy Cargo Van
go15：Volvo Station Wagon
go16：Sedan
go17：Crown Victoria Cop Car
go18：Mitsubishi Eclipse Cop Car
go19：Grand Am Cop Car
go20：Range Rover Cop Car/Ranger Vehicle
go21：Cargo Truck (same as 03)

众生之宴
Flesh Feast

跳关大法：在游戏中按住键盘左侧的Shift、Ctrl、Alt和Home键，关卡任务便会完成。

魔术师的愤怒
Rage of Mages

输入字符串#Chicken激活密技模式，成功后输入以下字符串获得相应秘技：
#modify self +god（或者是 #modify army +god）：上帝模式

#create gold：给你金子
#killall：杀死所有敌方单位
#pickup all：得到所有的魔法麻袋（但不包括单位之麻袋）
#show map：显示整个地图
#hide map：隐藏地图
#event x：显示现在关卡中单位的对话，X为任何数字

拯救俘虏
Take No Prisoners

先按下Shift键然后输入以下字符串获得相应密技功能：
juggernaut：上帝模式
goldblum：飞行模式
wraith：连续模式
positions：显示你的位置（以X、Y、Z表示）
a_moveme x,y,z：移至相应位置。
dir maps：列出所有可用的地图
map x：跳到地图X（X=关卡名字）
spawn x：创造一个物品或怪物
ode to jack：杀死现在关卡中的所有怪物
impulse 911：无限弹药和物品
输入以下字符可得到相应（英文名所表示）物品：

w_saber	i_claymore
w_assault_rifle	i_float_disk
w_crossbow	i_rocket_net
w_laser_rifle	i_gas_mask
w_gauss_gun	i_laser_sight
w_grenade_launcher	i_disk
w_rocket_launcher	i_enhancers
w_flame_thrower	i_shuriken
w_chain_gun	i_implosion
w_plasma_generator	i_fragger
w_ptp_cannon	i_radshield
i_medical_kit	i_ir_goggles
i_flak_jacket	i_stealth
i_body_armor	i_grav_belt
i_reflectarmor	i_force_barrier
i_heatshield	i_override
i_energyarmor	i_flare
i_energyshield	i_demopack
i_molotov	i_energyshield
i_gas_gren	i_dome_device
	i_dome_crystal

风之城堡
Castle of the Winds

首先使用魔法箭符咒（magic arrow spell），哪怕魔法值用尽也一直用下去，直到你的最大攻击力点数值上升才停止使用魔法，现在检查一下角色属性吧，哈……

战争游戏
War Games

在游戏的单人游戏模式中按一下“t”键或按下“F1”到“F4”中的任何一键激活密技模式，然后输入以下字符串获得相应密技功能：
eyeofgod：允许在低级机器上进行额外的缩放功能
saladtossed：选关
twobyfour：建造单位（例如：twobyfour dragoon）
hermes：加快单位和建筑的建造速度
donkeys：使任何原本发射导弹的单位不再发射导弹，而是吉普车
morningafter：驱散战争中的大雾
gimmiegimmie：即使你没有指挥中心，也可以建造任意一样建筑
unclejohn：上帝模式
chaching：每次输入这条密技便可以多加10000现金
mrmuscle：升级玩家的装甲
bigsofty：降低玩家的装甲
coffee：升级玩家的速度
beer：降低玩家的速度
shaft：升级玩家的火力
shank：降低敌方的火力

黑暗裂缝
Dark Rift

在游戏中输入字符串“kronos”可得到一名隐藏人物Sonork。

风云

赚钱秘方：在凤西村左上角有个卖东西的小贩，他肯出600两银子买你的人参（人参200两一支）。你便可到村子下方一个外族商人处买下许多人参，再去卖掉，每只可以赚400两！

古文明霸王传

密技激活方法:
1.在战场上主视窗按下ESC键。
2.同时按下ALT+CTRL+F5三键，进入密码输入画面。
3.键入:98U&JOCIV(大写)或JACK98进入密技模式,成功的话会有音效。
密技功能:
F10: 第八项功能可以储存宝物位置与物品编号、名称
ALT+F9: 第三项功能每压一次可以得到一份所有的物品
ALT+V+滑鼠在人物身上: 可以修改该人物属性。
ALT+R: 人可再次活动
ALT+N: 任务马上结束
DEL: 可以杀死目标人物
INSTER: 可以唤出敌人、我方或是中立人物
复制大法: 复制一个武器，前提是玩家必须已拥有这样武器。到武器店把其它武器卖光，留下该武器,然后把该武器也卖了，这样屏幕上物品栏什么也没有，不管他，继续按ENTER键卖物品,会发现仍然可以卖武器,数量为-1，多卖几次后，武器数量会变成二百多个。出店、再入店、就可以看见该武器。同样其它的物品只要能卖，就可以依法复制。(防具到防具店卖……)

战国美少女：斩断云空

加乃快速升级：在游戏第二章中，潜入彩云邸中，天心如来到采云家中遇到加乃后，加乃便会加入己方，在此之前，如在城外多消灭敌人升高等级，则加乃加入后等级相应提高。

刘备传

在战斗画面中，以智力低的武将单挑智力高的武将；以武力低的武将单挑武力高的武将。尽管很难赢，但这样只要是单挑成功的话，那么以后的每场战斗包赢不输。

魔法风暴
Rage of Mages

在游戏里输入 #Chicken打开作弊模式:
#modify self +god - 获得无敌
#create gold - 获得很多的黄金
#killall - 干掉所有看得见的敌人.
#pickup all - 获得所有的物品.
#show map - 让地图全亮.
#victory - 过关

★ UPDATED CHEATS

死亡之屋
HOUSE OF THE DEAD

在主选单，按住Ctrl键输入以下字符串获得相应密技功能:
SKIDMARX: 启动密技及修改人物属性选单
CREATURE: 启动测试怪物功能

三国志VI

在地图中以下地方点滑鼠右键两下会有以下功能:
台湾岛: 可将城中的所有部队全数变成平民
海南岛: 增加使用群雄，可更改操纵的君主
主营: 可更改国号
造就单挑大王: 做一个新武将，能力值那里，先从第一个万能型开始，不要调能力，直接跳出来，再进入，选第二个将军型，也不要调能力，也是直接跳出来……当豪杰型、军师型、文官型、豪侠型都这样用过之后，开始新游戏，让登陆武将也出场，会发现他的单挑能力除了暗器不会以外，其它都会了。
新武将密技: 在登录新武将中做一百个新武将，当你做了99个后，第100个新武将的类型中多了一个国士无双型，不过只会有一个(但他的全部基本能力值都在95以上)。



晶合聊天室

近日聊天室内火药味甚浓，新丁主持竟欲作逃跑状，实属不该。聊天室内本应用心玩游戏，开心聊大天，和和睦睦的多好。有要发言的暂且排队，待俺阳"审查"之后，再说不迟（这才是做主持的样子哦）。

兰州读者席江：

完全手绘的精致画面，超乎寻常的临场声效，逼真传神的人物造型，令人惊讶的光影效果。攻关过程不再是一味地制造、火拼、杀戮，而需要智慧与团结协作精神完美的结合。每完成一次任务，都会给人以胜利的光荣和喜悦。让我们举起"盟军敢死队"的旗帜，杀入纳粹后方。

山东读者吴玉楠：

现在聊天室中似乎有了一点火药味？其实大家对游戏的看法不同，每个人有自己的喜好，不必为一个游戏的上榜而争吵。现在，我们国内玩友普遍年轻，比较容易接受大众化的热点游戏，但对其它的新游戏不甚了解。一次我在玩《黑暗王朝》，两个年轻玩友走过来，一个人问另一个人这是什么游戏？另一个人说跟"红警"差不多。听到这些真令我不知说什么好，只得报以苦笑。游戏不同，玩友的角度不同，正如俗语所说，萝卜白菜，各有所爱，愿大家为自己喜欢的游戏投上一票。

湖南读者符瑶：

风萧萧兮，GAME界日新月异，速度之快，难求一敌。

今天，在这即时战略游戏漫天飞舞的日子里，各位可否记得这些名字：约翰·法雷尔、木下藤吉郎、刘备、索尔……他们曾使我们废寝忘食地爆上几次机。试想，如果没有他们，我们也不会有"Yes sir"、"Terran"、"DIABLO"……

四川读者杨迥迥：

虽然98世界杯早已尘埃落尽，想必球迷们一定还意犹未尽吧！哈哈！你想尝试幕后指挥的的滋味吗？那就快加入"非法足球经理"的行列来，在它的世界里，我已率领我的球队不知夺取了多少个冠军。好过瘾！谁叫我的智力超群+一流的管理才能呢！哎呀，谁扔的石头……！

北京读者杀意隆：

本人来说个乐事。本人一同学初玩DIABLO，在为角色起名时他起了个"DIABLO"，心想既然和DIABLO平起平坐，那应该很快通关。那知只到了屠夫那里就被剁了。而后又重玩，为角色起了个"UnDiablo"，这次是反DIABLO，该不会有事了吧。可是也只到了七、八层便OVER了。于是突想一奇招，把名字改为"Diablo's father"，这回又变成DIABLO的老爸了。还好这次一至十五层均未出事，哪知到了第十六层，DIABLO六亲不认，老爸也不灵了。此人痛哭之余，闻雨、阳等高手（阳：过奖过奖）的名字，下定决心把名字改为"Jing He's Killer"（晶合杀手）。这一下畅通无阻，可想晶合人物之魄力。

安徽读者汪洋：

GAMEBOY有PⅡ，喜爱PLAY GAME，也喜爱POPSOFT。

GAMEGIRL有PC386，喜爱PC GAME，也喜爱POPSOFT。

GAMEWHO无PC，却爱论PC GAME，也爱买POPSOFT。

到了投寄TOP TEN选票之时：

GAMEBOY正奋战于地城，休战时他又深入敌后而无暇他顾，非不愿也不能也。

GAMEGIRL限于机型，PLAY过的GAME并不多，但想到N年前《XXXXX》给自己的印象不错，就投它吧。

GAMEWHO虽无PC，但也不肯闲着，反正自己不说谁又知道，既然《XXXXX》一直雄居榜上，存在便是合理，扶它一把！于是奇迹便产生了，《XXXXX》不仅连续数年雄居榜首，而且在新人辈出的今天也仍未被淘汰……

江苏读者郭震：

我真为自己的生存空间感到可怕，我压力重重，好像稍不留神就会被异族侵略。它们抢我资源、毁我设备、杀我人民，而且由于经济不发达，我又极力破坏环境，到反侵略时竟无能为力。看着它们肆虐，看着它们狂笑，看着我的家园被毁坏、消失，一种压抑感直上心头，重整河山待后生。

广州读者无为：

榜上的"即时"不断增多，可怜那些快被人遗忘的RPG，正让出仅有的几把交椅，要不是逍遥兄奋力抵抗，那么TOP TEN上恐再无RPG了。想当年，在"即时"还未盛行之时，RPG曾"笑傲江湖"。今天，除了智冠的"风云"、大宇的"仙剑"还有人认识外，其余的不是被瞧不起、就是被封存了。真是"江山代有人才出，各领风骚数百年"，唉……

浙江读者HERO：

《魔法门VI》一个全新的游戏，它拥有DOOM的视角、DIABLO的即时作战方式、同时很好地继承传统RPG的升级系统，并保留了魔法门系列的回合制作战方式及方便快捷的热键。所有这一切，让我这个感叹"RPG魂矣去兮"的RPG迷大呼过瘾！游戏尚未爆机，同志仍需努力呀！如果不以100%的热情、信念投入，真对不起NEW WORLD COMPUTING！



10月榜评

风水轮流，这回又轮到我阳持笔了。晶合实验室最近喜添新丁，想必大家早已见识过了，对于阳来说，可以歇几回，攒攒唾沫养养神，开始大干，哎呀不对，是大侃一场。

最近大作接连不断，《玩具兵大战》啦、《绝地风暴Ⅱ》啦、《盟军敢死队》啦、《魔法门Ⅵ》啦、《沙丘2000》啦，不知诸位有没有挑花眼，而千呼万唤始出来的《沙丘2000》似乎并没有让大家满意，有人说它换汤不换药，其系统并没有加以改进，还是延续《沙丘Ⅱ》的那套系统，虽然画面漂亮，但玩久了令人乏味。我阳在玩的时候也有这种感觉，刚拿到手的时候，一气儿打了4关，然后就把它扔在一边了，因为当年《沙丘Ⅱ》已经打了不知多少遍了，所以感觉上《沙丘2000》还是个"老"游戏。但是那个庄却说："《沙丘Ⅱ》没玩过呀，《沙丘2000》很好玩嘛。"看来，对于没有玩过《沙丘Ⅱ》的人来说，《沙丘2000》还是很有吸引力的。当然，《沙丘2000》也不是没有优点的，增加的联线功能提高了它的耐玩度，16bit的精美画面使一些2D性能不佳的显卡露出了狐狸尾巴（你也可以选择很快但不精美的8bit画面），最让人"恼火"的是，其附带的《命令与征服Ⅱ》的演示动画，看过之后只有两个字：期待。至于《沙丘2000》能否助《命令与征服》一臂之力，那得看诸位的了。

虽然暴雪的《暗黑破坏神》与《星际争霸》日头久矣，但暴雪是不会让大家忘记它的。这不，暴雪在公布了《星际争霸》的资料片《血巢之战》后，又宣布推出《魔兽争霸Ⅱ》的白金（比黄金还贵重）版，还有那时不时公布点儿新画面、新资料的《暗黑破坏神Ⅱ》，时时刻刻都在吊大家的胃口。不过，《暗黑破坏神》与《星际争霸》在榜上的位置倒是真高，看来是能够坚持到接班人的到来。

EIDOS虽然是个后起之秀，但手中的王牌也不少。榜上的《古墓丽影》终于加了个"Ⅱ"字，而三代也即将杀出，漂亮的游戏画面、漂亮的过场动画、漂亮的劳拉，哇！说走嘴了。看来《古墓丽影》系列也将成为TOP TEN上的常客啦。虽然现在TOP TEN上还看不到《最终幻想Ⅶ》的踪影，但是好游戏就是好游戏，相信它们很快就会杀上来的。至于《盟军敢死队》浮出水面也是意料之中的事情，这是一款难得一见的让人动破脑筋的游戏。

哈哈哈，现在笑得最欢的当属电子艺界，自从购入Virgin旗下包括Westwood在内的数个制作室后，其实力大增，再加上Cendant迫于财政困难而不得不出售Sierra、暴雪，电子艺界变成了世界第一的游戏发行商，招惹得史克威尔也与之签订了攻守同盟。虽然现在榜上只有足球系列（你也可以把《命令与征服》算它的），但照这势头，怕是TOP TEN尽属电子艺界啦！要是电子艺界再拿下Sierra、暴雪，那那那……

虽然目前3DO公司的产品还在TOP TEN（指前十名）上无名，但是对于这位毅然从游戏机转到PC的厂商（敬礼），对PC的态度可是非常的严谨。《玩具兵大战》就是一款非常有趣的游戏，在联线的时候，经常有人在箱子周围布满地雷，于是当其他人看到箱子而兴奋地冲过去时，轰隆隆……经过地雷磨难后，再看到箱子就不得不用探雷器了，但也变成了众矢之靶。至于3DO公司旗下的NWC，这位重量级的选手出手既是精品，《魔法门Ⅵ》不知迷倒了多少人（唯独我阳例外，因为对第一人称视角过敏）。若是诸位再看到《魔法门英雄无敌Ⅲ》的开发画面，引用晶合实验室成员磨的话，"《魔法门英雄无敌Ⅲ》若是出了,英文版够我玩半年的，出了中文版再玩半年，合起来这一年我就只玩它一个游戏。"

哎呀，说到这儿，我阳已经用光了积攒下来的唾沫了，下次见啦！

最好晶合实验室再增加几个新壮丁，这样我阳就可以多歇回儿了。

晶合实验室　阳

特别感谢以下热心读者

广东	彭潇	福建	吴和超
北京	刘魁	山东	毕可栋
湖南	吴先锋	广东	黄海明
上海	顾海松	兰州	席江
福建	郭岚石	深圳	欧伟庆

以上读者将获得由
北京晶合顺达计算机公司
提供的《黑暗王朝》一套

GAME龙虎榜

名称	票数	本月名次	上月名次	上榜月次	最高名次	制作
星际争霸	1328	1	1	5	1	BLIZZARD
仙剑奇侠传	1146	2	3	37	1	大宇
暗黑破坏神	980	3	5	17	1	BLIZZARD
足球98	888	4	2	9	2	EA SPORTS
铁甲风暴	784	5	4	6	4	目标
盟军敢死队	646	6	13	2	6	PYRO
世界杯98	634	7	9	3	7	EA SPORTS
命令与征服	628	8	6	31	1	WESTWOOD
古墓丽影Ⅱ	420	9	7	5	7	EIDOS
横扫千军	318	10	8	9	7	CAVEDOG
阿猫阿狗	314	11	12	6	11	大宇
金庸群侠传	292	12	11	23	3	智冠
大富翁Ⅲ	290	13	14	29	4	大宇
风云	280	14	NEW	1	14	智冠
玩具兵大战	278	15	15	2	15	3DO
三国群英传	246	16	16	5	16	奥汀科技
魔法门之英雄无敌Ⅱ	210	17	18	9	13	NWC
极品飞车Ⅱ	202	18	21	5	16	电子艺界
魔法门Ⅵ	200	19	NEW	1	19	NWC
黑暗王朝	198	20	10	9	6	AURAN
FIFA足球经理	174	21	24	10	18	电子艺界
绝地风暴	168	22	19	15	5	MELBOURME HOUSE
超时空英雄传说Ⅱ之北方密使	164	23	20	4	17	宇峻
主题医院	154	24	22	11	14	牛蛙
地下城守护者	150	25	17	13	4	牛蛙
大航海时代Ⅱ	146	26	23	38	2	光荣
沙丘2000	142	27	NEW	1	27	WESTWOOD
三国志Ⅵ	140	28	NEW	1	28	光荣
银翼杀手	130	29	NEW	1	29	WESTWOOD
炎龙骑士团外传	124	30	25	6	21	汉堂

TOP 30 排行榜

本期选票在56页
欢迎大家投票

首选游戏排行榜

1. 星际争霸 [572票]
2. 仙剑奇侠传 [490票]
3. 暗黑破坏神 [230票]
4. 盟军敢死队 [204票]
5. 足球98 [164票]
6. 铁甲风暴 [134票]
7. 世界杯98 [132票]
8. 命令与征服 [86票]
9. 魔法门Ⅵ [80票]
10. 风云 [70票]

本期幸运读者

长春 曲英
湖南 袁明
上海 许彤宇
四川 刘星
长沙 唐力
上海 杨一帆
广东 阮然
呼和浩特 郭凯
新疆 刘丁恺
宁波 缪峥
温州 陈锋
蚌埠 汤伟
广东 蔡欣欣
昆明 吕翔
山东 组宇
北京 王川
北京 张翔
黑龙江 王盛毅
河北 刘畅
海南 谢慧明

以上读者将获得由**北京晶合顺达计算机公司**提供的《黑暗王朝》一套

大众软件产品库（部分产品）

杂志	零售价	娱乐软件	零售价	教育软件	零售价	特价产品	零售价
总第2期（95年9月）	4.80元	大富翁Ⅳ（2CD）	128元	金山词霸Ⅲ标准版		模拟公园	80元
总第4期（95年11月）	4.80元	沙丘2000	148元	78元（首批优惠价：48元）		NBA97	40元
总第9期（96年4月）	4.80元	生死之间Ⅱ（预订）	98元	金山词霸Ⅲ通译科技专业版		无悔十字军Ⅱ	40元
总第10期（96年5月）	4.80元	极品飞车Ⅲ	159元	198元（首批优惠价：120元）		基因战争	40元
总第11期（96年6月）	4.80元	国际拉力冠军赛	128元	金山词霸Ⅲ企业经贸专业版		梦幻弹子球	38元
总第12期（96年7月）	4.80元	红线飙车	148元	258元（首批优惠价：160元）		魔毯二代	30元
总第16期（96年11月）	6.00元	魔空霸传	108元	畅通无阻（3CD）	125元	银河飞将Ⅳ	100元
总第17期（96年12月）	6.00元	最终幻想Ⅶ（4CD）	248元	天问（2CD）	65元	银河私掠者Ⅱ	70元
总第21期（97年4月）	6.00元	X档案（7CD）	299元	开天辟地	125元	精品游戏三合一	80元
总第22期（97年5月）	6.00元	银河飞将Ⅴ（3CD）	238元	万事无忧	125元	双子星传奇Ⅱ	68元
总第23期（97年6月）	6.00元	98软件游戏宝典	22元	随心所欲	148元	NBA96	40元
总第25期（97年8月）	6.00元	游戏天地	25元	电脑屏幕保护大全	12元	无悔的十字军战士Ⅱ	80元
总第26期（97年9月）	6.00元	PC游戏世界	22元	幸福之家(标准版)	388元	生化悍将Ⅱ	50元
总第27期（97年10月）	6.00元	黑色星球	148元	英语脱口说	160元	魔兽争霸Ⅱ	50元
总第28期（97年11月）	6.00元	街霸ZEROⅡ	108元	着迷900（语法通6CD）	129元	戴维斯网球公开赛	36元
总第29期（97年12月）	6.00元	三国群英传	69元	金太阳小学英语套装	288元	魔法门英雄无敌Ⅱ	96元
总第33期（98年4月）	6.50元	明星高尔夫（2CD）	188元	金太阳初中英语套装	398元	虎胆神猫	80元
总第34期（98年5月）	6.50元	战国美少女	69元	再造紫禁城(配书)	200元	成名之路	188元
总第35期（98年6月）	6.50元	战争游戏	148元	翰林汇多媒体课堂	478元	雷曼(高级篇)	36元
总第36期（98年7月）	6.50元	横扫千军之核心战事	98元	东方快车	160元	雷曼(进阶篇)	36元
总第37期（98年8月）	6.50元	绝地风暴Ⅱ火线出击	169元	即时汉化专家98增强版	148元	雷曼(入门篇)	36元
总第39期（98年10月）	6.50元	铁甲风暴之黑色战线	48元	碟中碟（5CD）首批优惠	188元	游戏工厂	130元
97年合订本(下)	25.00元	铁甲风暴	98元	INTERNET宝典	98元	八一战鹰	55元
98年合订本(上)	28.00元	盟军敢死队——深入敌后	148元	WIN98宝典	98元	生死赛车	95元
96年增刊	22.00元	玩具兵大战	148元	WIN98即学即会	98元	**大众软件精品套装**	**零售价**
97年增刊	18.00元	飞行军团黄金版	149元	WIN98循序渐进	110元	黑暗王朝+虎胆神猫	99元
配套光盘	**零售价**	魔法门Ⅵ--天堂之令	169元	Windows 98中文版	1998元	黑暗王朝+生化悍将Ⅱ	99元
总第1期（特惠）	15.00元	美少女梦工厂Ⅲ	98元	Win98中文版用户伴侣	66元	黑暗王朝+炎龙骑士团Ⅰ	99元
总第2期（特惠）	15.00元	地狱火	96元	WPS97+Lotus1-2-3	998元	黑暗王朝+音乐殿堂	99元
总第3期（特惠）	15.00元	神秘岛Ⅱ	198元	CSC家教软件初中版	1600元	音乐殿堂+生死之间	99元
总第4期（特惠）	15.00元	少女魔法师（2CD）	89元	CSC家教软件高中版	1800元	黑暗王朝+音乐殿堂+通译句王	118元
总第6期(翻译软件专集)	20.00元	轰炸超人	99元	会计大师(正式版)	4800元	暗黑破坏神+地狱火	168元
总第8期（98年2月）	19.00元	终级赛车	99元	小商人进销存(正式版)	880元	快打方块+洛克人X3	100元
总第10期（98年4月）	19.00元	特警雄鹰	152元	锐步进销存(正式版)	4800元		
总第11期（98年5月）	19.00元	超级五子棋	49元	KV300+	180元		
总第12期（98年6月）	19.00元	海底文明	145元	Kill98	380元		
总第13期（98年7月）	19.00元	风云(完全版)	69元	VRV套装版	199元		
总第15期（98年9月）	19.00元	魔法天尊	118元	AV95	198元		
总第16期(98年10月)	19.00元	银翼杀手	198元	行天98	290元		
		霹雳幽灵剑	89元	瑞星杀毒软件9.0	230元		
		齐天大圣	98元	光学薄脂超滤光视保屏	118元		
		神剑游侠传	68元	金银笔手写输入系统	550元		
		魔日传说	88元	文通笔手写输入系统	680元		

注：杂志邮费1元（97年以前杂志邮费免收）；合订本邮费4元；增刊邮费3元；配套光盘邮费4.50元

在大众软件邮购中心邮购产品免邮费（特价产品需另加5.00元邮费），收到汇款24小时内发货。

注：由于大众软件产品库中品种繁多，不能尽刊，需要详细产品目录的读者可来电来函索取《大众软件广场》（邮费1.00元）。

大众软件邮购中心　邮购地址：北京和平门邮局3056信箱　邮编 100051　收件人：大众软件邮购中心　电话：(010) 67024050

大众（晶合）软件邮购中心

产品名称	零售价	产品名称	零售价	产品名称	零售价	产品名称	零售价
雅奇多媒体家教V6.0	395元	精通 Photoshop5.0	68元	三国英雄传	69元	美国会话	88元
新起点英语(配三本书)	600元	电脑美术设计指南	198元	三国志事典	128元	中华风貌	88元
听霸	98元	广告创意与三维动画	98元	青少棒扬威记	99元	英语实践-阅读与理解	78元
着迷900词组通	79元	WPS97 家用版	98元	龙王三国	159元	中国四大古典名著套装	198元
着迷900语法通	79元	WPS97 黄金版	480元	决战法兰西	128元	服装设计大观	88元
着迷900词汇通	79元	中华百科全书光盘	168元	创世纪全集	149元	打字宝典	50元
着迷900发音通	79元	网际金典 3.0	138元	古墓丽影 2	148元	三维造型宝典-车船库	88元
着迷900读写通	79元	ROBOWORD之中日通	98元	世界足球98	145元	三维造型宝典-日杂库	88元
十万个为什么套装(6CD)	190元	一步一步学 AUTOCAD	48元	词汇的奥秘	89元	三维造型宝典-建筑库	88元
3DS MAX 2.0	88元	正直CAD/CAM集成系统	980元	共享风暴（3）	48元	三维造型宝典-飞行库	88元
即学即会Office97	98元	一网打尽	48元	读者套装	88元	三维造型宝典-生物库	88元
即学即会 FrontPage98	98元	新英语教程1-4	78/册	世界美术名作赏析	98元	八哥英语	88元
即学即学Access97	98元	花木兰	79元	电脑美术设计教程	68元	雅信译霸	98元
即学即会 Power Point97	98元	星际争霸	168元	感受英语	48元	我形我速（精装）	480元
天罗地网	88元	F15	169元	中英文求职面试一点通	40元	游戏工厂	198元
洪恩科教软件大礼包	398元	朱红雪	98元	英国会话	88元	98游戏宝典	48元

订阅优惠

——《大众软件》期刊、配套光盘

凡订阅全年24期月刊者即赠：鼠标垫或《大众软件CD》一张（97~98上半年）及1999年第四届大众软件奖奖券两张、邮购特惠卡一张。

凡订全年配套光盘12期者即赠：《大众软件CD》两张（97~98上半年）或《音乐殿堂》音乐学习软件一套（价值：86元）及及1999年第四届大众软件奖奖券两张、邮购特惠卡一张。

大众软件订阅价：

名称	单价	邮量	全年订价	挂号费	合计
大众软件半月刊	5.00	24期	120元	24元	144元
配套光盘	19.00	12期	228元	免邮费	228元

说明：99年配套光盘为双CD，特快专递每次每件邮费30元

注意：请参照下面汇款单格式认真填写并在附言中写清您订阅的内容及所要的赠品，填写要字迹工整，不要忘记收款人的邮政编码，以免延误。查询电话：(010) 67024050

1 0 0 0 5 1 中国人民邮政汇款通知

请按照背面注意事项携带本通知和本人有效证件名章到＿＿＿＿局所 取款

（下面五栏请汇款人用钢笔、毛笔或圆珠笔同一笔型用蓝色或黑色墨水写清楚）

汇款号码

收汇局

金额要紧接人民币三字大写 数字间不留空间

汇款金额	￥贰拾柒元整
收款人详细地址	北京和平门邮局3056信箱
收款人姓名	大众软件邮购中心
汇款人详细地址	浙江省宁波市江东白路" "幢" "室 邮编：315000 电话
汇款人姓名	陆磊 ｜ 要否航空

收款日期 收款员

兑讫日戳 兑付员

接收专员

简短附言

产品名称	价格
配套光盘 总第1期	15元
杂志 总第39期	6.50元
邮费	5.50元
合计	27元

请在附言处写清您所要邮购的产品

请写清您的地址、邮编、电话、收件人以免投递延误。



装甲指挥官

《装甲指挥官》是一套表现未来科技高度发达后，利用装甲兵作战的游戏。在其中没有繁复的策略经营等内容。对于战略游戏迷们来说，这样能更让他们专著于装甲兵在战场上的行动与作战，并且规划更精妙的战略和战术。

《装甲指挥官》是由许多任务与关卡组成，你必须根据不同的任务类型，派出不同种类的装甲兵，或是装配各种不同的攻击武器和护具。因此，《装甲指挥官》和其它的即时策略游戏相较之下，还多了设备采购、补给以及维修等设计。另外，机器士兵的驾驶员也是全局胜败的重要因素。在《装甲指挥官》中，身为指挥官的您可以雇佣各种不同的驾驶员，这些驾驶员根据其能力的高低及专项各异，所起到的作用与支付的费用也不尽相同。你还必须对每一种装甲兵的特性做充分的了解。这包括了每种装甲兵的速度、攻击力、装备的装置以及射程。只有在充分的了解您及敌手的装甲兵的状况下，您才能面对各种的突发事件，并且让所有的部队把潜力发挥至极限。

国内代理：第三波软件（北京）有限公司

热卖中　　零售价：148元

金山词霸III通译科技专业版

总计400万条以上的通译专业词库，12000万字的详实内容。相当于厚达45000页的科技类综合大词海，为广大科技工作者必需。除包含标准版全部内容外，在内容上还增补了横跨机械、电信23套大型科技词库。各记号库均备有通用及各种专业的英语或中文双语对照词库。

热卖中　　零售价：198元，批发优惠价：120元

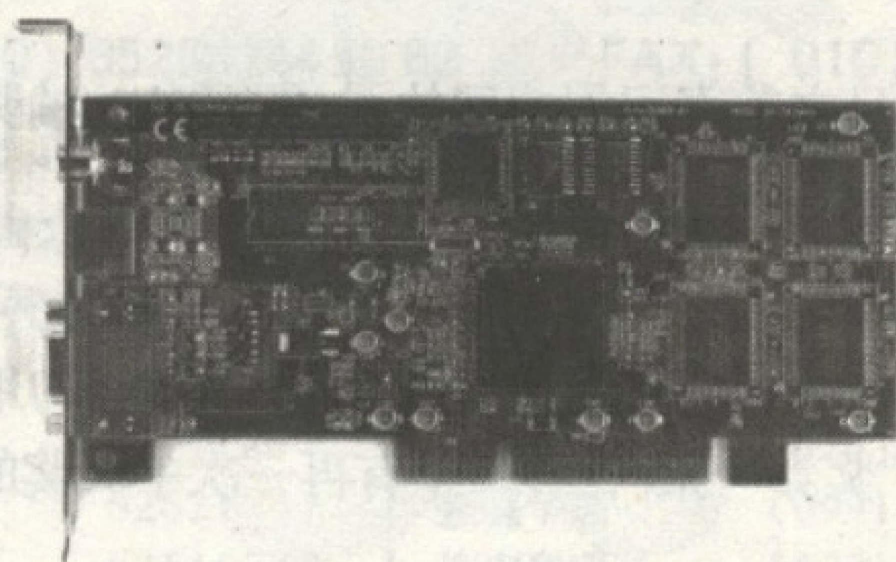
金山词霸III企业经贸专业版

总计3500计万字，相当于厚达10000页的词海，总价值高达1500元以上。

在包含标准版全部内容的基础上，增加了如下4部面向企业经贸人员的权威专业词典：企业管理出版社的《最新商备英汉汉英大辞典》、对外经济贸易出版社的《最新会计师英汉汉英大辞典》、中国社会科学出版社的《汉英英汉经贸大辞典》、法律出版社的《新汉英英汉法律词典》。

热卖中　　零售价：258元，批发优惠价：160元

耕宇CARDEXpert GX3显卡



耕宇CARDEXpert GX3显卡采用S3公司的Savage 3D芯片，Savage 3D是S3公司第一块128位的显示芯片，采用DirectX6中所支持的材质压缩技术（S3TC），大大提高材质运算和传输速度，内置250MHz的RAMDAC，具有优秀的2D、3D性能。

耕宇CARDEXpert GX3使用8MB SDRAM并具有TV OUT功能，支持PAL/NTSC制式，可在电视上输出电脑图像。同时耕宇公司还提供PowerDVD软件。

耕宇公司产品由北京嘉绩百科科技有限责任公司总代理。

热卖中　　零售价：750元

关于热报

为了推广正版软件，介绍国内外厂商最新上市的精品，杂志社决定对热报栏目进行适当调整。欢迎广大软件厂商提供相关资料及测试样品。

稿件要求：

1. 字数200至400字；
2. 介绍性图片若干；
3. 测试样品一套并提供准确上市时间及零售价。

投稿请寄：

北京和平门邮局3056信箱大众软件杂志社《新品热报栏目》收

邮编： 100051

给玩家们一个特大惊喜

前导将全面公开《赤壁》源程序!

游戏玩了不少, 您了解游戏制作的内幕吗? 您想学会做自己的游戏吗? 游戏是怎样策划出来的? 游戏是怎样制作出来的? 前导公司愿意把最精华的经验拿出来共享, 全世界首次全面公布游戏制作内幕; 通过它, 您可以从一个玩家真正成为游戏制作人? ? ? ……! ! !

差点忘了, 其中还有您最喜爱的百种游戏功略; 还有我们制作游戏的酸甜苦辣; 还有国内游戏制作公司详尽介绍……

花几十元, 您就学到最机密的知识, 只有前导才真正为我们玩家考虑! 有了它, 游戏制作神秘的面纱将被你无情地撕去! ! !

《“G”档案》将圆您游戏梦!

授人一鱼, 仅供一饭之需; 授人一渔, 则终身受用无穷。

希望通过它, 有更多更多的玩家加入到Game制作队伍中来, 我们共同托起民族的产业, 一洗“中国的月亮不如外国的圆”的耻辱! 我们始终坚信: 青出于蓝而胜于蓝!

前导公司郑重声明

《“G”档案》公布的游戏策划、游戏画面、游戏源程序只供游戏爱好者个人学习使用, 任何个人或公司未经前导公司许可, 不得用它作为商业用途。您可以改编《赤壁》, 或根据它做出更精彩的游戏来, 前导公司可以考虑收购。但必须完整、有创新—

前导花20万元向玩家收购游戏?

如果您从源程序中找出BUG的根源; 如果您能把《赤壁》改编的更加完美程序更加优化; 如果您真的想成为游戏制作人; 前导将永远欢迎您。

昨天, 前导自己孤独地做游戏;
今天, 前导告诉您如何做游戏;
明天, 希望我们一起来做游戏!

前导公司乔迁新址, 人依旧!

前导, 游戏软件的前导, 真心希望关心前导的新老朋友们给我们来电、Mail、信, 有了您们, 我们就永远不会孤独!

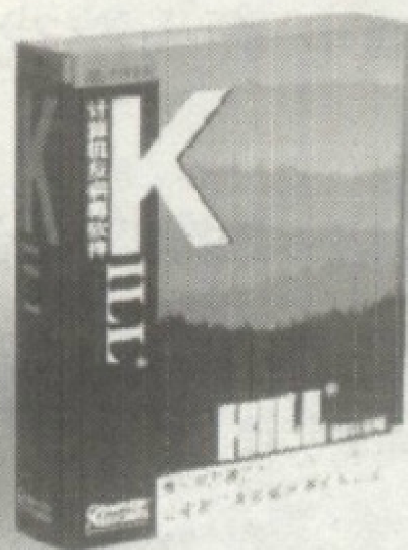
地址: (100083) 北京市海淀区祁家豁子甲2号前导公司

电话: (010) 62070046; 62070047; 62070048

将 健 康 有 益 的 游 戏 带 入 每 一 个 家 庭

防患未然

查杀已然



KILL®

98 认证版

实践能验证一切

KILL 98 面对病毒见真功

北京冠群金辰软件有限公司

地址：北京市朝阳区新源南路6号京城大厦2408室
邮编：100004
电话：64654562 64654563
传真：64661135
网址：http://www.kill.com.cn
E-mail: kill@kill.com.cn

全国销售总代理

北京连邦软件产业发展公司 (010)62639060-605
北京英康得力科技发展有限公司 (010)62531749
北京市帝霸计算机技术研究所 (010)88127749
上海万申科技实业有限公司 (021)64396241
深圳市计算机信息安全技术中心服务部 (0755)5563137

北京地区:		用友	62187963	淄博	7642849	镇江	5025651	汕头	8870529
总店	62628618	北纬机电	62609665	东营	8225198	无锡	5860486	惠州	2223593
分销中心	62623257	东方飞鸿	62549508	潍坊	8223086	宜兴	7915634	深圳	3229263
第一分店	62629375	昆仑联通	62639670	烟台	6621854	江阴	6882437	珠海	2259771
京广分店	68583285	赛诺尔	62610585	青岛	3863008	苏州	5322309	湛江	2283993
平安里	66150136	明视康	62630168	济宁	2327983	昆山	7664063	肇庆	2836144
魏公村	62180037	微宏	62579195	临沂	8210425	徐州	5606665	中山	8838179
现代分店	62630341	京友	62611177	呼市	6286300	盐城	8306822	东莞	2212731
二里河	68533269	国丽贸易公司	62625302	包头	2132613	扬州	7323401	南宁	5315399
科苑分店	68521235	华兴波特菲科贸中心	62578418	东北地区:		赣州	6566025	柳州	2803990
科海分店	62639822	东方飞鸿	62549508	沈阳	3880626	南通	5598916	海口	8540137
城乡分店	68296709	网人公司	62616742	大连	3600234	常州	8107740	福州	7851364
王府井	65129677-253	中软多维计算机技术		抚顺	2610730	合肥	2817190	厦门	2210179
西单分店	66025966	有限公司	62174128	丹东	2165198	阜阳	2263280	泉州	2210179
燕莎分店	64674524	维奇科贸公司	62642156	锦州	2829823	淮南	6642340	龙岩	2220660
曙宾楼	62520546	九州大地公司	62622357	盘锦	7821896	安庆	5560262	三明	8241065
黄庄分店	62642573	龙盛源科贸中心	62569766	长春	5635251	华中地区:		香港	84819655
香河园	64664285	科学智信公司	62541318	哈尔滨	2523835	武汉	7871294	西北地区:	
赛乐氏	62241375	路通计算公司	62622354	齐市	2441571	荆州	8228283	银川	6027777
正普	62610034	华北地区:		大庆	6281736	宜昌	6749511	兰州	8826896
万众力合	62510168	天津	27383000	佳木斯	8311500	荆门	2362185	乌市	2830665
鸿达电子	62630457	石家庄	6978123	华东地区:		襄樊	3541136	喀市	2765818
国实	62612297	沧州	2022169	上海	63234274	郑州	5908767	库尔勒	2028008
圣比尔	62640225	唐山	2849678	杭州	8853577	安阳	5928781	拉萨	6833689
里仁	62643952	保定	2027835	绍兴	5419024	濮阳	4893168	西南地区:	
兴宝达	62510587	邢台	2227912	湖州	2058800	洛阳	4219385	成都	5212687
大恒	62525784	邯郸	3812108	嘉兴	2093432	南阳	3176881	绵阳	2331487
天博诚信	62571815	太原	4033720	宁波	7314312	商丘	2311791	泸州	2299931
希望	62559251	大同	2051753	台州	8228228	长沙	4465427	重庆	63858239
汇贤	62643602	晋城	2050690	金华	2317365	岳阳	8233235	昆明	4167945
金华恩	62632744	长治	2013521	义乌	5541881	南昌	6298297	贵阳	5966168
天祥	62540275	济南	6017142	温州	8349271-804	华南地区:		遵义	8233836
新境界	62577522	德州	2661871	南京	3609440	广东	85590403		

公司	电话	公司	电话
陕西奔腾网络	029-7801033	西安海天计算机软件工程有限公司	029-8496569
昆明市黑马计算机公司	0871-5194795	上海市计算机有限公司东海软件中心	021-62471281
广州市金德电脑公司	020-87482576	联想电脑公司上海公司	021-63291731
武汉市大同软件	027-87874577	农工商软件专卖店	021-63226198
沈阳市华储资讯科技	024-23890672	上海众友商用财务软件有限公司	021-63512046
郑州市天达科技实业	0371-3943482	科海电脑连锁店	021-62124896
哈尔滨希望	0451-2543890	上海中恒科技发展有限公司	021-62401503
重庆希望	023-68603014	上海兰复科技	021-63291180*3504
杭州市美迪软件	0571-8271302	上海中德信息技术有限公司	021-62153430
南昌市希望高技术	0791-6234341	上海申亚科技发展有限公司	021-62674560
沈阳市马丽芳	024-23887690	上海赛乐氏软件专卖店	021-63743028
厦门南瓜软件专卖店	0592-2089553	上海天明科技	021-63062715
长沙科海计算机系统工程公司	0731-4190177	上海日亚实业有限公司	021-64298139
武汉精通科技有限公司	027-87654137	苏州东恒电脑有限公司	0512-5194841
济南半导微电子信息技术公司	0531-6980194	南京康德信息通讯公司	025-3361282
大连鹏尔电子设备公司	0411-2817847	合肥天地电脑	0551-4650470
福州华铃电脑公司	0591-7836798	无锡华晶实业公司电脑公司	0510-2732688-239
昆明终子专用电脑软件经营部	0871-5176880	杭州网商软件专卖店	0571-8864717
天津展望计算研究所	022-27830166	厦门慧博电子技术开发有限公司	0592-2205012
郑州	1383818478	深圳市经纬数据网络有限公司	0755-3351006-1703
南京新高科技服务公司	025-3372984	曙光信息产业有限公司	0755-3780881,3781420
哈尔滨希望信息传播有限责任公司	0451-2543890		

英语学习全方位组合套装

听 说 读 记 译

ENGLISH

碟中碟

英语学习需要“听说读”面面俱到，更重要的是要有优秀的辅助工具——“记”和“译”。请看“ENGLISH碟中碟”为你带来的全面解决方案！

7片CD 2本
共500页教材
定价 188 元
首批特惠 158 元

听 听霸
大型集成化听力教学软件
100多小时的录音 2CD 市场价 98 元

说 大嘴英语
真人角色扮演，涵盖生活社交等日常口语各个方面，极强语音识别功能，可人机对话，2CD 市场价 128 元

读 新空中英语教室
新闻时事/人文资料/等阅读文章全文展开符合阅读方式加之丰富的强化练习 .1CD 市场价 68 元

记 轻轻松松背单词 5.02
经典产品，将学习心理巧妙运用在强化单词记忆中，小学到托福/GRE一应俱全 .1CD 市场价 78 元

译 金山词霸 2
会说话的三向词典，在学习过程中遇生词时的好帮手，很实用 .1CD 市场价78元



里仁软件 | 诚征连锁分销商 里仁软件加盟店

碟 中 碟 系 列 主 题 套 装

碟中碟

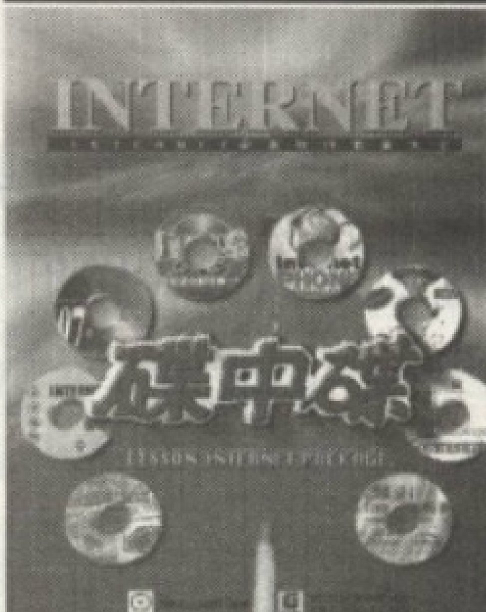
里仁软件行销联盟
京里仁计算机公司

北京海淀大街42号华兴写字楼704室
邮编：100080
TEL:010-62615307/62643952/62622947/62631241
WWW.LESSON.COM.CN
EMAIL: LESSON@PUBLIC.EAST.CN
欢迎邮购 欢迎垂询

INTERNET 大潮拍案而来，上网是时尚是生活．把与 INTERNET 密切相关的产品组合销售．套装产品与市场销售产品绝对“原汁原味”。从学上网到精通 INTERNET 全面囊括．套装内容如下：

5CD 市场价值 1290 元
定价 238 元
首批特惠 188 元

网络电话．免费全球电话．含注册号－
《INTERNET PHONE 4.5》480元
《东方快车 98》 完全版 160 元
《VRV 病毒防火墙》100 元
《天罗地网》 88 元
《轻松设计 INTERNET 网页》 68 元
《NETSCAPE COMMUNICATOR 4.05》100元
《万维金典》56 元
《RICHWIN 97 网络版》238 元



国家INTERNET证书培训考试

中华人民共和国劳动和社会保障部职业技能鉴定中心主办

中央人民广播电台开辟《国家级INTERNET证书培训考试指南》栏目

播出频率：中波630千赫、720千赫、855千赫　播出时间：每周日8:00—9:00

《全国函授班》招生(总第20期)

网络操作员班（班级编号N01）

☆特点 本班采用《全真模拟上网系统》教学，该系统逼真模拟上网后场景，点点鼠标，图文声像动态提示，一学就会。学员只要有一台电脑，无需调制解调器，无需电话，无需入网，无需支付网费和话费就可获得和真人网相同的学习效果。

☆教材内容 ①书面教材 四册；②配套软件（磁盘）3套6张。

☆收费标准 个人学员：280元／人；单位学员：340元／人

高级网络操作员班（班级编号N02）

☆特点 轻轻松松制作主页、轰轰烈烈开创事业。全中文在线模拟，直观清晰的图示，紧扣国家考试大纲，方便快捷的学习捷径。

☆教材内容 ①书面教材 四册；②配套软件（磁盘）一套8张。

☆收费标准 个人学员：300元／人；单位学员：360元／人

以上两班特点

★由国家考试出题专家主持教学、答疑

★提供国家考试试题题库（8大类140组1000题）；

★用《全真模拟考试环境》对国考试题进行针对性强化训练

★结业采用开卷测试，合格者颁发《天津大学结业证书》和美国兰德施盖普《INTERNET操作员证书》，持此证书者将有资格报名参加《国家级INTERNET证书考试》。

★学员不限年龄、职业、学历，初学者可逐级学习，网络高手可跳级报名。两班同时学习由浅入深，效果更好。

★弹性学习法：自由掌握学习时间，可提前或延后结业。

★未通过结业考试者 免费参加下一次考试，直到通过。

由国家劳动和社会保障部职业技能鉴定中心举办的《国家级INTERNET证书培训考试》是目前我国INTERNET方面唯一国家级权威考试，《国家级INTERNET考试合格证书》全国通用，是目前我国INTERNET方面唯一国家级证书，该证书作为上岗、就业、评聘的有效职业技能资格证明，并与职称、工资等级紧密相关。

【国家考试方法】：全部为2小时上机操作，学员参加函授取得结业证书后，可在全国28个省、市、自治区，共200多家国家INTERNET考试站报名考试。

☆报名时间：即日起至98年12月15日止，本期学习时间：三个月

☆汇款地址：天津市和平区212信箱　哈蒂 收

【注明班级编号】　　邮编：300020

面向全国新闻媒体 寻求函授合作伙伴

以下媒体开辟专栏节目《国家级INTERNET证书培训考试指南》

中央人民广播台　汇款地址：北京541信箱《电脑百花园》节目组　赵书芝收

邮编：100031　　电话：010—66172862

天津台 青海台 辽宁台 张家口台 乌鲁木齐经济台 河南经济台 保定台 吉林台 云南台等

诚征全国面授考试站

全国各级各类教育机构和条件具备的培训单位，均可向全国INTERNET考试服务中心申办考试站。重点征办地区：贵州、甘肃、青海、西藏、宁夏、广西、广东（广州）、福建、黑龙江（哈尔滨）、海南、吉林、安徽、重庆等。

全国INTERNET培训考试服务中心

办公地址：天津市开南区鞍山西道风荷园18号宝琪大厦3008室

邮　编：300193　报名电话：(022) 27414165、27486298　联系人：冯玉文

合作咨询电话：(022) 27373616

传真：(022) 27414165

E-mail:zgy@public.tpt.tj.cn　　网址：http://www.21fox.com



翰林汇 多媒体家庭课堂

三位一体

- 英语从初一到高三共计十二张光盘 学习篇 练习篇 字典 资料库 休闲篇
- 数学从初一到高三共计十二张光盘 内容讲解 复习小节 练习 字典
- 物理从初二到高三，共计十张光盘 化学从初三到高三，共计八张光盘 分为讲解、例题、实验、练习、复习、测试、字典、考题 等部分。
- 语文从初一到高三，共计十二张光盘 课文讲解 作品、作者简介 词语解释专题辅导和归纳小结 作文训练 字典 语文常识 复习部分

特别推荐年级套装：

初一（含英语 数学 语文）6张 298元／套　初二（含英语 数学 语文 物理）8张 388元／套　初三至高三（含英语 数学 语文 物理 化学）10张 478元／套　单片包装58元／张

升学与升级同步 —— 翰林汇教育软件升级新概念

- 凡购买"翰林汇多媒体家庭课堂"年级套装的用户升级到新年级套装享受 **五折** 升级优惠(凭用户升级卡)
- 单片装用户升级到新年级套装享受 **八折** 优惠(用户需退回旧盘)



翰林汇软件 经销网络：

连邦 赛乐氏 正普 万众合力 里仁 圣比尔 兴四方 大恒 鸿达 中青旅创新 金山顶尖软件销售组织及北京各大商场 书店经销；

北京地区技术服务 免费邮购 热线电话：010-62572100 62571600-134　网址：//www.highly.com.cn

各地咨询服务电话：

香港 00852-24022115／上海 021-62794370／成都 028- 5564790／武汉 027-87863629／南京 025- 3377489

青岛 0532-3815043-8244／烟台 0535-6655084／大连 0411-3638658／西安 029-7883740／沈阳 024- 3917668

郑州 0371-6235404／太原 0351-7234403／兰州 0931-8810593／合肥 0551-3666588／广州 020-38780041

福州 0591-3702933／厦门 0592-5065338／新疆 0991-4514215／重庆 023-68790903／昆明 0871-3382946

哈尔滨 0451-2521009／深圳 0755-3246770／杭州 0571-8862415



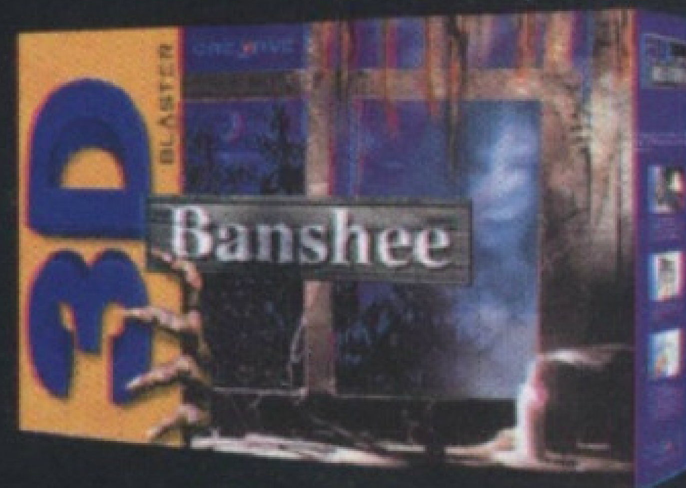
翰林汇集团 HIGHLY GROUP

3D BLASTER™ Banshee

令人惊叹的 高速 令人心动的 价格!

如此真实，您再也不会觉得这是在梦中...您瞪大眼睛，惊叹于它卓越的图像品质，超高的分辨率和惊人的速度．令人叫绝的2D/3D游戏性能完全地征服了您，您只有尖叫的份儿...

基于 3Dfx Interactive™革命性的 Voodoo2 3D 处理引擎，3D Blaster™ Banshee 就在这儿让您惊叹不已！除了DirectX6和3Dfx OpenGL，3D Blaster Banshee还支持GLIDE，所以您可以在广泛的游戏中体验令人悚然的冒险！



- 基于3Dfx Interactive™公司全新的Voodoo Banshee芯片集，为您提供一个全面的2D/3D图形解决方案
- 拥有一个全128位图形引擎和先进的Voodoo2 3D渲染技术
- 板载16MB高性能显存(PCI卡配置SDRAM，AGP卡配置SGRAM)和一个250MHz DAC，为您提供超高的分辨率，高品质的刷新频率和令人吃惊的视觉效果
- 如此经济实惠的升级，将大大提高您PC的性能，并为您提供理想的兼容性以支持广泛的软件和游戏



3D Blaster ™ Voodoo2 孝超快速的 3D 游戏播放

为得到加速的3D游戏，以弥补您现有图形卡的不足，3D Blaster Voodoo2 是您理想的解决方案!

北京创新未来科技有限公司将于1998年10月12日至11月15日，举行Creative 创新科技"体验生动"中国行促销活动，详细情况请与创新公司联系

北京创新未来科技有限公司
电话:010-62510061
传真:010-62510062

上海分公司
电话:021- 62551087
传真:021-62552810

广州分公司
电话:020-87554685
传真:020-87554678

成都办事处
电话:028-5248551
传真:028-5248551

CREATIVE
创 新 科 技
WWW.SOUNDBLASTER.COM

奥美软件 好戏连台



LORDS OF MAGIC

斗智斗勇，其乐无穷的《魔法天尊》
让您踏进神秘的魔幻世界，体验惊心
动魄的幻境。即将火爆上市
定价：118元



HALF-LIFE

E3最佳电脑游戏奖，最佳动作游戏奖，
这就是技压群雄的《半条命》，
请密切留意上市时间！



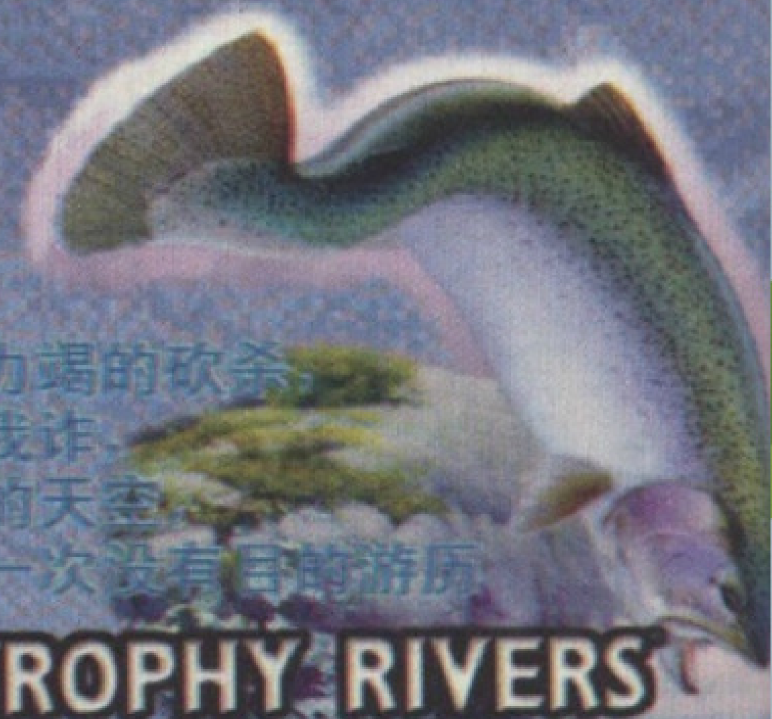
无论是作精干的警探，
还是当一回狡诈的歹徒，
精选美国十五个经典案例的
《超级特警：霹雳小组2》
都会让您如愿以偿
定价：118元



精美的画面，动人的音乐，
可支持8人联合作战的《生化风暴
联合战争》讲述了在遥远宇宙星
发生的一场生化战争。
定价：118元



没有人能接近机关重重的
机械堡垒，穿梭的银弹，
四溅的弹花，《3D弹子球
——迷失之洲》使您身临其境！
定价：58元



是否已经厌倦了声嘶力竭的砍杀，
是否想远离种种尔虞我诈，
是否想寻找一片安静的天空，
《钓鱼高手》代您做一次没有目的游历
定价：58元

诚征各地经销商

AUTOSOFT

SIERRA 雪乐山

奥美电子（武汉）有限公司　地址：湖北省武汉市友谊路145号　电话：(027)85868534　85424
传真：(027)85836017　邮编：430022　E-mail:cheung@public.wh.hb.cn　邮购联系人：
奥美电子（武汉）有限公司北京分公司　地址：北京市朝阳区静安里45号中江酒店502室（国展对面
电话：(010)64644834　E-MAIL:cheung@public.bta.net.cn

ISO9001专业研发制造

Leadtek®

丽台科技

ttp://www.leadtek.com.tw

丽台 WinFast 图形加速卡系列

丽台WinFast 3D S320

的游戏世界

带你狂奔带你疯！

WinFast 3D S320
nVIDIA Riva TNT based

- 最具震撼力的128位2D/3D图形加速引擎
- 3D性能高达250 Million Pixelslsec and 8 Million triangleslsec.
- 内建几何运算引擎可减低CPU与AGP Bus的负载并提高整体系统运行效能
- 16MB超高速SDRAM，支持24位Z-buffer和Dual texture
- 支持AGP 2x Bus（包括Sideband,Excuting mode等）
- 全球领先支援Direct×6及OpenGL（1.2版）的超强3D图形加速卡
- 高达250MHz的RAM DAC支持1600×1200(4:3)1920×1200(16:9)
- 全球领先支援AMD K6-2的3D Now!技术
- 内建TV-output，可在大屏幕TV上享受3D游戏

3D

WinFast 3D S3500 ZX
nVIDIA Riva 128ZX based

- 新世代128位超强2D/3D图形加速引擎
- 8MB超高速SGRAM，工作效率超越Riva 128 15%以上
- 3D性能高达100Million pixels/sec and 5Million trangles/sec
- 采用250MHz RAMDAC，支持高达1920×1200×16bpp、1600×1200×32bpp
- 支持AGP 2X bus（包括sideband,Excuting mode等）
- 支持OpenGL ICD与Direct3D全功能加速
- 全球领先支援AMD K6-2的3D Now!技术
- 内建TV-output，可在大屏幕TV上享受3D游戏

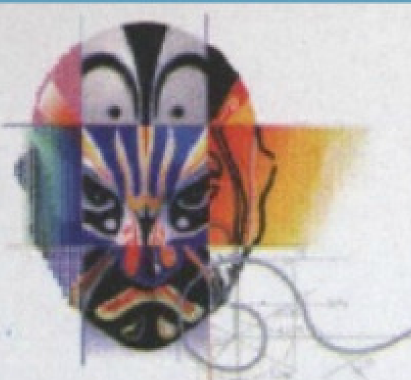
丽台中国区总代理：

北京致荣信息技术有限公司
(010)62633589 62633590 62633591 62633558

深圳景丰电子公司
Tel:（0755）3223679 3224717 3244107

上海华清经济发展公司
Tel:（021)65420064 65424126

耕宇　GAINWARD WWW.GAINWARD.COM　耕宇



CARDEXPERT™

坚 持 贵 族 化 的 品 质…………….致 力 大 众 化 的 价

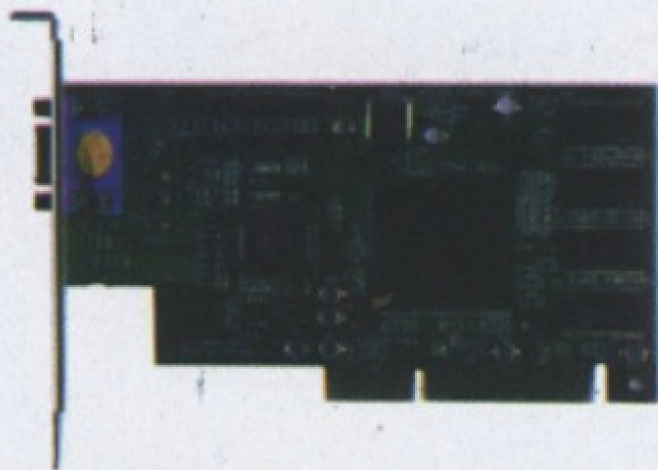
引发3D游戏玩家风暴

龙族新贵

大龙 4000 (Dragon4000)

3D 游戏玩家选购的八大理由

1. 为 3D 而诞生的 3Dfx Banshee 128 位 2D/3D 加速晶片
2. 16MB SDRAM 高速显存，3D 贴图无后顾之忧
3. 支援高达 1600 × 1200 解析度，画面细致完美
4. 内建 230MHz RAMDAC 达 200Hz 垂直更新率：赏心悦目
5. Pixel/Single texture fill rate 达每秒 100/125Mpixels
6. 支援 OpenGL，D3D，3Dfx Glide 等平台，跨平台 3D 游戏支援
7. 显存频宽每秒高达 1.6GB，资料传输无时差
8. 三角形运算效能高达每秒 4M triangles，3D 画面精确快速

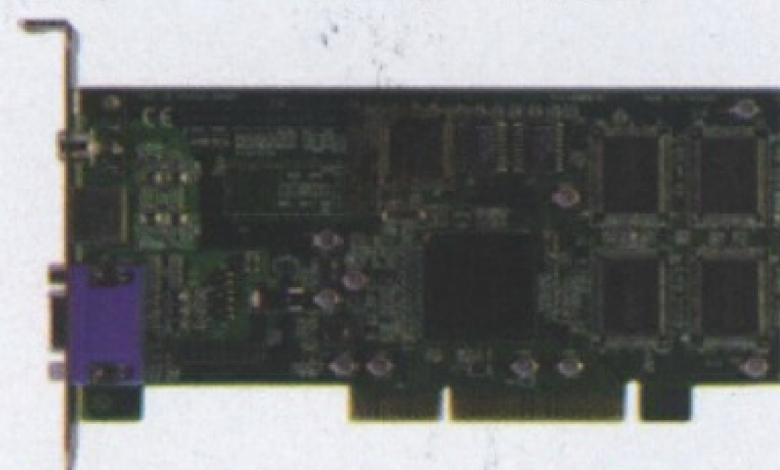


S3新宠

CARDEXpert GX3

休闲玩家选购的八大理由

1. 全功 S3 Savage3D 128 位元 2D/3D 加速晶片
2. 8MB SD/SGRAM 高速显存，影像存取游刃有余
3. 内建 250MHz RAMDAC 达 160Hz 垂直更新率
4. 可作电视输出（TV-out）：玩 3D game，播 DVD 画面无疆界
5. 支援 OpenGL，D3D…等平台，绘图游戏两相宜
6. 支援动态补偿功能（Motion Compensation）：可平顺播放 DVD
7. 具 S3 特有 S3TC（S3 Texture Compression），材质储存数倍它
8. 具 2X AGP 直逼 4X AGP 之性能，卓然超群



GAINWARD 61BA
— INTEL 440 BX 主板
- INTEL 440 BX 100MHz 外频晶片组
- AWARD BIOS 内建防毒软体
- 特殊可折叠式 Slot 1 CPU 支撑架
- 通过 USTL Y2K 国际认证

GAINWARD 61LA
— INTEL 440 LX 主板
- AWARD BIOS 内建防毒软体
- 特殊可折叠式 Slot 1 CPU 支撑架
- 独特键盘超动 ATX 电源

GAINWARD 5VPA
— SUPER 7 100MHz 外频主板
- 内建 VIA Apollo mvp3 晶片组（支援 100MHz 外频）
- 通过 NSTL Y2K Compliance 国际认证
- 同时支援 AT 及 ATX 电源插座

Dragon 3000
— 8/12MB EDO DRAM
- 大龙 3000 内建 3Dfx Voodoo2
- 特有 3Dfx Glide 介面，直逼大型电玩机台水平
- 3D 游戏软体性能，品质之王

Dragon 1000
— 4MB EDO DRAM
- 大龙 1000 内建 3Dfx Voodoo 芯
- 3D 加速卡，免舍去原有 2D 显卡
- 3Dfx Glide 介面，3D 电玩族的

总代理 北京 嘉绩百科 电话：010-62612519 62554587
深圳 罗兰德 电话：0755-3224430 3217507

台湾 耕宇股份有限公司研发制
Web:http://www.gainward.com.tw

区域代理商:

城市	代理商	电话	城市	代理商	电话	城市	代理商	电话	城市	代理商	电话
北京	八一电子	010-62579562	长春	鑫源公司	0431-2731450		泽电公司	0755-3224705	武汉	联众达	027-8764060
	东方华健	010-62640663	成都	嘉绩百科	028-5532271	广州	方舟科技	020-85511856		云丰科技	027-8764845
	兴远利	010-62636355		联众达	028-5532191		特雷公司	020-87574989	南京	联众达	025-3368933
沈阳	佳诚公司	024-23916628	大连	百科公司	0411-3631820		四通公司	020-83809874	重庆	联众达	023-6879061
	南湖日华	024-23887901	郑州	一方科技	0371-3814616	厦门	四通公司	0592-2205192	宁波	联众达	0574-728695
西安	太阳科技	029-7886742	哈尔滨	立地公司	0451-2538220	上海	泽电公司	021-63683684	合肥	联众达	0551-363411
济南	驰动公司	0531-8540452	深圳	联众达	0755-3222705	杭州	联众达	0571-8807528	温州	联众达	0577-834791

第一人称射击类游戏中里程碑式的超高人气大作

连续近20周高居尖端100排行榜前3位！

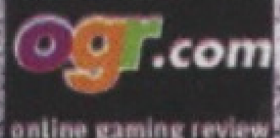


虚幻世界

Unreal







ogr Select

家用电脑与游戏机　　99分

软件与光盘（现代化）　　本月推荐

PC Gamer　　《虚幻世界》就是游戏的未来！

- 业界公认的先进引擎，轻松表现24位色下的超高解析度画面的各种惊人光影效果
- 针对Intel MMX和各种主流3D图形加速卡进行优化，使画面精美和流畅程度更上一层楼
- 长达39个单人游戏关卡让每个玩家充分享受过关斩将的美妙感受
- 首创多人游戏的模拟环境，让每个玩家无需联线，即可享受多人厮杀的无穷乐趣
- 超过300帧画面精雕细琢的多边形构成角色，动作更加流畅逼真
- 外星战舰、古代废墟、阴森城堡等各种风格多变、美仑美奂的场景
- 每种武器都拥有2种威力各有千秋的开火方式
- 特别度身定做的“虚幻世界编辑器”，让玩家亲自设计体现自己风格的虚幻世界
- 特别加入世界各地的虚幻世界迷们的百个单人关卡、多人地图、武器、材质等应有尽有，此外我们还将在主页上不断加入

十月上市！

Ubi Soft在国内首度发行GT Interactive的全新巨作！
以下产品将在年内全面上市，敬请期待……



《血祭II》(Blood II)
让人血脉贲张的第一人称射击作品　98年12月



《探宝奇兵II》(Lode Runner II)
奇谋妙计采金，轻轻松松闯关　98年11月



《世界大战》(War of the World)
海、陆、空三军大战火星人　98年11月



《奇异世界之阿比逃亡记 II》
(Oddworld: Abe's Exuddus)
小怪物阿比卷土重来　98年12月





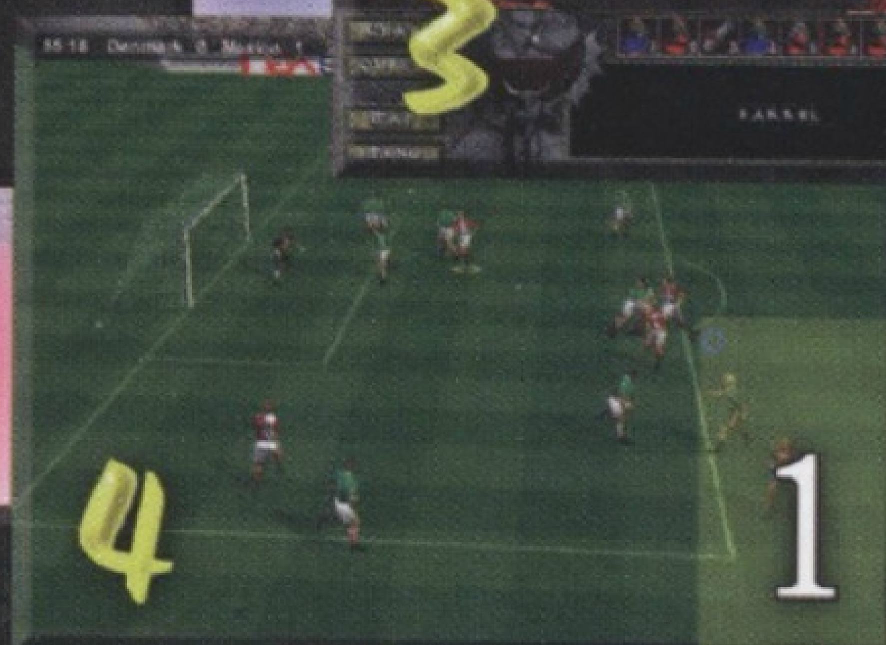
www.ChinaByte.com—Ubi Soft游戏产品指定优先发布中文网站

上海育碧电脑软件有限公司　传真021-58367021　邮编200122

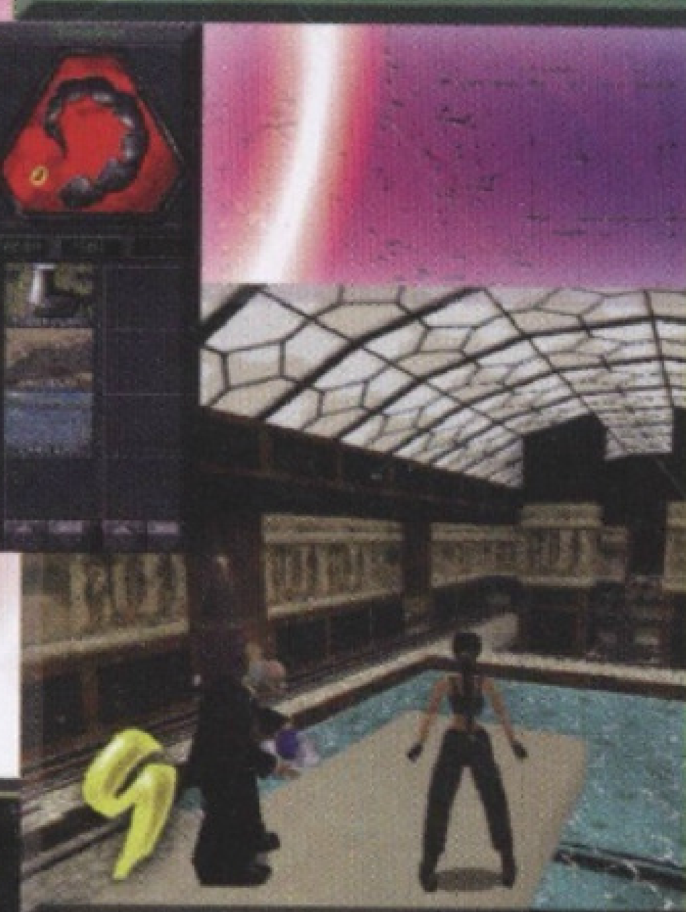
TOP TEN







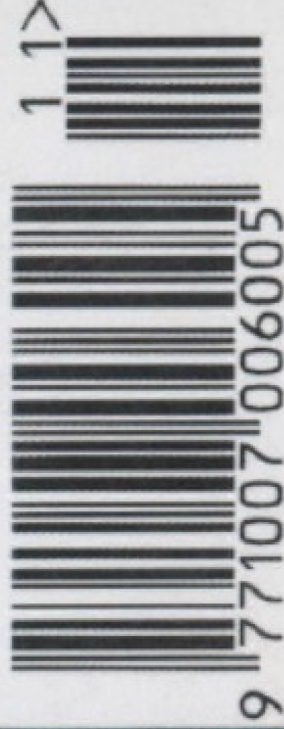





1. 星际争霸
2. 仙剑奇侠传
3. 暗黑破坏神
4. 足球98
5. 铁甲风暴
6. 盟军敢死队
7. 世界杯98
8. 命令与征服
9. 古墓丽影II
10. 横扫千军

98'10





ISSN 1007-0060

刊号 ISSN1007-0060 / CN11-3751/TN

邮发代号：82-726

零售价：6.50元
订阅价：6.00元